Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

11/06 Ausgabe 115 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-GARANTIE

Wii AB 8.12. FÜR € 249,-
ALLE INFOS ZUM START

EXKLUSIV GESPIELT: 8 SEITEN

ZELDA TWILIGHT PRINCESS

- DIE NEUE STEUERUNG IM DETAIL
- MIT ENTWICKLER-INTERVIEW
- BRANDNEUE BILDER

DER SHOOTER-HIT FÜR Wii ★★★

CALL OF DUTY 3

DANK Wii-STEUERUNG PACKEND WIE NIE!

4 194373 903306 11

SONNENSTICH? Das N-ZONE-Team genießt die letzten warmen Sonnenstrahlen im Herbst.

VON LINKS NACH RECHTS:
Markus Pfeffer (Praktikant Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Thomas Schreiner (Redaktion)
Christoph Kraus (Freier Mitarbeiter)
Sebastian Stange (Praktikant Redaktion)
Sebastian Essner (Praktikant Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
René Weinberg (Layout)

Wii kommt am 8.12.

Kostenpunkt: 249 Euro inklusive Wii Sports

Das wird Sony weh tun! Nintendo bringt Wii hierzulande zwar erst sehr spät im Jahr 2006 – für das wertvolle Weihnachtsgeschäft reicht es aber gerade noch so. Der europäische Marketing Director Laurent Fisher brachte es am 15.9. bei einer großen Wii-Veranstaltung in London treffend auf den Punkt. „Wii kommt 2006! Lachen Sie nicht, ich finde, das ist schon mal eine gute Nachricht", sagte Fisher süffisant in Anspielung auf Sonys Verschiebung der PlayStation 3 auf März 2007 in Europa. In der Tat hat Nintendo sehr gute Karten. Die Technik funktioniert, die Spiele stimmen und der Tenor bei der Presse ist exzellent. Der Preis von 249 Euro ist okay und zudem hat Nintendo keine wirkliche Konkurrenz. Microsofts Xbox 360 drängt es gar nicht so sehr in den Massenmarkt und der Preis ohne Festplatte ist 50 Euro teurer – ohne Spiel, wohlgemerkt! Dies könnte ein weiterer Trumpf von Wii sein, denn der Käufer erhält für 249 Euro nicht nur die Konsole, sondern auch noch den Titel *Wii Sports*. Auch wenn *Wii Sports* nicht jedermann ansprechen mag, es wird vor allem bei den Nichtspielern punkten. Es ist simpel und macht – gerade zu mehreren – einen Riesenspaß! Auch das am 15. September vorgestellte Channel-System für Wii, bei dem man schon nach dem Einschalten der Konsole nicht nur Zugriff auf seine Spiele, sondern auch auf das Internet, Wetter- und Nachrichtenkanäle hat, überzeugt. Es könnte Nintendo wirklich gelingen, neue Spieler zu gewinnen, ohne die alten zu vergrätzen! Aber vorsicht: Wer sicher sein will, dieses Jahr einen Wii unterm Weihnachtsbaum zu finden, der sollte Nintendos neue Konsole unbedingt vorbestellen oder direkt am 8.12. in den Laden stürmen. Wir rechnen damit, dass Wii schnell ausverkauft sein wird. Die wichtigsten Infos zum Wii-Start findet ihr ab Seite 12.

WER N-ZONE LIEST, WEISS MEHR

Neben zahlreichen interessanten Interviews in unserer Wii-Strecke, können wir euch ab Seite 78 ein spektakuläres und exklusives Entwickler-Tagebuch zu Nanostray 2 inklusive der ersten Screenshots zum ambitionierten Shooter aus deutschen Landen präsentieren. Das Lesen lohnt sich! Wer sich beim Durchblättern der Ausgabe fragt, was mit dem Tagebuch zu Panzer Tactics passiert ist, dem sei gesagt, dass wir auf Grund der Fülle an Wii-News in dieser Ausgabe das Tagebuch zum DS-Strategie-Hit um einen Monat aussetzen.

Aber jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe! Euer N-ZONE-Team!

INHALT

NEWS

10 Allgemeine News
62 Import-News

REPORTAGE

12 Alles zum Wii-Launch
78 Entwicklertagebuch Nanostray II
82 Flashback
84 Der große GameCube-Nachruf
38 Der große Service-Test Teil 2

JEDEN MONAT

4 Plus-Abo
94 Mini-Abo
69 DS-Abo
68 Hardware & Zubehör
96 Impressum
42 Info-Center
70 Leserbriefe
97 Nachspiel
74 Spielerforum
98 Vorschau
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

42 Spieleklassiker	60
Call of Duty 3	22
Cars	61, 90
Chocobo & The Magic Picture Book	62
Cooking Mama	63
Custon Robo DS	62
Die Sims 2: Haustiere	52
English Training: Spielend Englisch lernen	56
Far Cry: Vengeance	34
Final Fantasy III	64
Garfield 2	61
LEGO Star Wars II	91, 92
Marvel Ultimate Alliance	26
Monster House	55
Nanostray II	78
Red Steel	36
Splinter Cell Double Agent	31
Super Mario 64	92
Super Mario Galaxy	32
The Legend of Zelda: Twilight Princess	14
Tony Hawk's Downhill Jam	28
True Crime: Streets of L.A.	91

12 | Alles zum Wii-Launch

REPORTAGE: Preis, Termin und Lieferumfang – das müsst ihr wissen!

14 | The Legend of Zelda: Twilight Princess

VORSCHAU: So spielt sich die Wii-Fassung des kommenden Mega-Hits!

22 | Call of Duty 3

VORSCHAU: Die neuesten Eindrücke von der beliebten Weltkriegs-Shooter-Serie

Final Fantasy III | 64

TEST: Wir haben die Import-Version auf Herz und Nieren geprüft!

Entwicklertagebuch Nanostray II | 78

REPORTAGE: Die Entstehung der Fortsetzung der Edel-Ballerei

Der große GameCube-Nachruf | 84

REPORTAGE: Schön war's! Wir sagen: „Goodbye, GameCube"!

VORSCHAU

Wii

22 Call of Duty 3

34 Far Cry: Vengeance

26 Marvel Ultimate Alliance

36 Red Steel

31 Splinter Cell Double Agent

32 Super Mario Galaxy

28 Tony Hawk's Downhill Jam

14 The Legend of Zelda: Twilight Princess

TEST

GameCube

52 Die Sims 2: Haustiere

55 Monster House

Nintendo DS

60 42 Spieleklassiker

61 Cars

56 English Training: Spielend Englisch lernen

64 Final Fantasy III

61 Garfield 2

TIPPS

GameCube

90 Cars

91 LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie

91 True Crime: Streets of L.A.

Nintendo DS

90 Cars

Nintendo 64

92 Super Mario 64

DVD-INHALT

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

VORSCHAU

Wii:
Mario Strikers Charged

Nintendo DS:
Final Fantasy III

TEST

GameCube:
Die Sims 2: Haustiere
Monster House

Nintendo DS:
Cars

Game Boy:
Cars

BONUS

Fankalender: GECON 2006
Hörprobe: Super Smash Bros. Brawl (Wii-Soundtrack)

Nintendo auf der Games Convention 2006
Nintendo-Ausstellung Koblenz
N-ZONE-Kochstudio
Rayman Raving Rabbids (Interview)
Red Steel (Interview)

SPIEL-TRAILER

Wii-Trailer
DS-Trailer
Tony Hawk's Downhill Jam
Need for Speed Carbon
Rayman Raving Rabbids: Fakt #6
Spectrobes
Raid Over the River
Disney's Arielle: Abenteuer unter Wasser
Disney's Triff die Robinsons
Red Steel
Rayman Raving Rabbids

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 11/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

SEITE 2:

DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

PlayStation 3:
GC 2006: Trailershow
Metal Gear Solid 4
Genji 2
Warhawk
Unreal Tournament 2007
John Woo's Stranglehold
The Wheelma
Virtua Fighter 5
Full Auto 2: Battlelines

PlayStation 2:
Pro Evolution Soccer 6
Kingdom Hearts II
SingStar Anthems

PlayStation Portable:
Killzone: Liberation
Silent Hill Origins
Ridge Racer 2
Ape Academy 2

Spiel-Trailer:
Earthworm Jim
Mercury Meltdown
Blade Dancer
Online Chess Kingdoms
Rengoku 2 (A.T.)
The Gradius Collection

MICROSOFT

Xbox 360:
Tony Hawk's Project 8
WWE SmackDown!
vs. RAW 2007
Ninety-Nine Nights
Test Drive Unlimited

Xbox:
FIFA 07

Spiel-Trailer:
Phantasy Star Universe

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel.: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif, Österreich; Tel.: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: CAPCOM

MEGAMAN NT WARRIOR
Ab der kommenden N-ZONE-DVD gibt es drei coole Episoden der Anime-Serie MegaMan NT Warrior.

BILD: NINTENDO

WII PLAY MIT FERNBEDIENUNG
In Japan kostet Wii Play mit Fernbedienung nur umgerechnet 10 Euro mehr als eine einzelne Remote.

BILD: N-ZONE

SPIELEND ENGLISCH LERNEN
Mit Nintendo macht das Sprachenlernen endlich wieder Spaß – hoffentlich bald auch mit anderen Sprachen.

BILD: NINTENDO

DR. KAWASHIMA 2
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging geht 2007 auch in Deutschland in die zweite Runde. Da werden eure Köpfe rauchen!

BILD: N-ZONE

SONY KUPFERT (MAL WIEDER) AB
Mega-Drive- und Turbografx-Spiele gibt es jetzt auch für die PS3 zum Dowload. Hm... hatte diese Idee nicht schon jemand?!

Need for Speed Carbon

EAs Renner erhält optimierte Steuerung

RENNSPIEL | **Hersteller:** EA, **Termin:** Oktober / 8. Dezember 2006, **Web:** www.electronic-arts.de

BILD: EA

BILD: EA

Nachdem die Wii-Fassung von *Need for Speed Carbon* zwischenzeitlich für Anfang November angekündigt wurde, schossen die Spekulationen über einen möglichen Wii-Releasetermin ins Kraut. Seit Nintendos enthüllender Wii-Pressekonferenz ist aber klar: Die neue Konsole erscheint am 8. Dezember und *NfS Carbon* fährt erst dann als Launchtitel vor. Die übrigen Nintendo-Versionen von EAs Renner erscheinen dagegen bereits im Oktober. **(ts)**

INTERVIEW mit Steve Anthony, Producer bei EA Canada

BILD: EA

»Jeder soll sofort loslegen können.«

Kurz vor Redaktionsschluss hatten wir die Möglichkeit, noch ein paar aktuelle Fragen zu Electronic Arts' neuestem Renner loszuwerden. Die kurzfristig ins Haus geflatterten Antworten wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten:

Der Rennstall scheint die wichtigste Neuerung in *NfS Carbon* zu sein. Welche weiteren Innovationen können wir noch erwarten?
Es gibt mehrere Innovationen in *NfS Carbon*. Als wir mit dem Design von *Carbon* begannen, gab es eine ganze Menge Dinge, die wir erreichen wollten. Zuallererst wollten wir deutlich mehr unterschiedliche Fahrstile ermöglichen, indem wir die drei Auto-Klassen einführten. In der Vergangenheit gab es immer einen recht eindeutigen Fokus in der Wagenliste. Dieses Jahr wollten wir mehr unterschiedliche Erlebnisse ermöglichen, indem wir nicht einfach mehr vom Gleichen anbieten, sondern etwas ganz Frisches: Muscle Cars zum Beispiel und viele andere einzigartige Fahrerlebnisse – und sie alle sollten in ein und derselben Spielwelt miteinander konkurrieren. Zum Zweiten ist da das Crew Racing. Es sollte neue Wege geben, Rennen zu gewinnen, Gegner zu besiegen und Spaß zu haben. Drittens haben wir das Canyon Racing, denn die Kultur der Straßenrennen kommt aus den Canyons – und dort wird sie wieder hinführen. Also bot es sich an, das Spiel dementsprechend auszuweiten. All das kommt in einer Art „Meta-Spiel-Erfahrung" zusammen, in der es darum geht, ein Territorium zu erobern und zu verteidigen, indem man in Straßenrennen um die Vorherrschaft in der Stadt kämpft.

Welchen Einfluss hat die Polizei auf den Spielablauf? Wird es wieder große Verfolgungsjagden wie in *Most Wanted* geben?
Die Polizei aus *Most Wanted* wird definitiv mit voller Besetzung zurückkehren – vielleicht sogar mit einem Gastauftritt.

Wie schätzen Sie die Möglichkeiten von Wii im Gegensatz zu anderen Plattformen ein, eine besondere Spielerfahrung für *NfS Carbon* zu kreieren?
Für Wii zu entwickeln ist nicht viel anders als für andere Plattformen. Wir sehen uns die Hardware an und überlegen, wie wir sie nutzen können. Dann werfen wir einen Blick auf unsere Vergangenheit, und versuchen, Dinge zu verbessern, die früher nicht so gut gelungen sind. Wir verbessern auch die Elemente, die wir ohnehin schon besser als alle anderen machen, und wir versuchen, neue Spiel-Elemente zu erfinden. Bei Wii war es ziemlich eindeutig, wo die deutlichste Neuerung lag – in der Steuerung.

Wir haben *NfS Carbon* für Wii auf der Games Convention gespielt. Ist diese Controller-Konfiguration die endgültige oder arbeitet ihr noch an der Steuerung?
Die Konfiguration, die wir in Leipzig vorgeführt haben, war eine der allerersten, die wir entwickelt hatten. Sie war noch nicht dafür bereit, von irgendjemandem gespielt zu werden. Es war eine Test-Einstellung, mit der wir experimentiert haben. Wir haben seither unzählige Konfigurationen ausprobiert – wir testeten das Zielen per Wii Remote, Bewegungen von Nunchuk oder Controller, Kombinationen aus mehreren Bewegungsabläufen und jede erdenkliche andere Möglichkeit. Wir prüften bei jeder Einstellung, was funktioniert und was nicht, und entwickelten so die fertige Standard-Steuerung. Wir wollten erreichen, dass jeder sich den Controller schnappen und sofort loslegen kann. Aber es muss eben auch für Hardcore-Zocker funktionieren. Die Steuerung darf nicht bloß eine Beigabe sein, sie muss neu und einzigartig sein und dabei ebenso gut wie etablierte Steuerungsmethoden funktionieren – oder besser!

Resident Evil Archives

Buch mit allen Infos zur Serie kürzlich in Deutschland erschienen

BUCH | **Termin:** 22. September 2006, **Web:** www.future-press.com

Wie viele *Resident Evil*-Teile gibt es eigentlich? Welche Bestien warten auf mich und welche Waffen stehen mir im Kampf gegen sie zur Verfügung? Und wie war das mit *Resident Evil 1.5*? Antworten auf diese und alle anderen Fragen liefert der Future-Verlag in *Resident Evil Archives*, das zum zehnjährigen Jubiläum der Reihe am 22. September nun auch komplett in Deutsch bei uns erschienen ist. Neben massenhaft Zahlen, Fakten und Insider-Infos findet ihr auch schöne Artworks und andere Bilder in dem liebevoll gestalteten Schmöker. Die Bibel für alle Fans der Horror-Saga umfasst etwa 354 Seiten und kostet knapp 30 Euro. **(ts/se)**

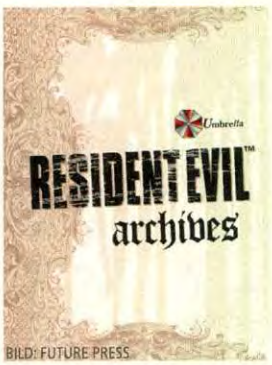


BILD: FUTURE PRESS

GEWINNSPIEL

Gemeinsam mit Future Press präsentiert Capcom das Standardwerk zur *Resident Evil*-Reihe in Deutsch – und ihr könnt eins von fünf Exemplaren gewinnen:

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „29". Einsendeschluss ist der 1. November 2006.

Beantwortet die folgende Frage:
Wie heißt der Gründer des Umbrella-Konzerns mit Nachnamen?

Ein Tipp: Ein Namensvetter des Gesuchten bildete als fülliger Schauspieler zusammen mit Terence Hill vor allem in den Siebzigern ein beliebtes Duo in vielen Prügel-Komödien.

BILD: FUTURE PRESS

BILD: FUTURE PRESS

Animal Crossing: Wild World

Wir zeigen, was im Oktober in der „Wilden Welt" abgeht!

BILD: NINTENDO

7. Oktober: Flohmarkt (ganztägig)

Von heute 6 bis morgen 6 Uhr besuchen sich die Einwohner gegenseitig, um entweder alten Krempel loszuwerden oder günstig wertvolle Schätze zu erwerben. Nutzt diese Chance, um euren Kram loszukriegen!

BILD: NINTENDO

9.-16. Oktober: Eichenfest (ganztägig)

Inzwischen ist es Herbst geworden und ihr könnt Eicheln von den Bäumen schütteln. Sammelt sie ein und bringt sie dem kauzigen Typen am Bürgerbüro vorbei – zum Ausgleich erhaltet ihr einen raren Gegenstand!

22. Oktober: Angelturnier (12 bis 18 Uhr)

Wer bis 18 Uhr den dicksten Fisch an Land zieht, gewinnt dieses Turnier und damit den unbezahlbaren Gold-Pokal. Wendet euch an den Bürgermeister beim Rathaus. Habt ihr keine Angel, dann leiht euch die alte Rute von Törtel.

NEWS-TICKER

Wii-SONDERHEFT Alle, die auf Wii warten, sollten sich schon mal den 18. Oktober im Kalender rot anstreichen. An diesem Tag erscheint unser Sonderheft zu Nintendos neuer Konsole. Darin versorgen euch aufschlussreiche Reportagen und Berichte zu den Spielen, auf die ihr euch zum Wii-Start und kurz danach freuen dürft, mit allem, was ihr zum Launch von Wii wissen müsst.

NINTENDO-AUSSTELLUNG Auf der Festung Ehrenbreitstein bei Koblenz präsentieren internationale Superstars wie Super Mario, Link und die Pokémon noch bis zum 19. November die große Sonderausstellung „Nintendo. Vom Kartenspiel zum Game Boy". Die Schau lässt den Aufstieg der Firma Nintendo einerseits sowie andererseits der Computer- und Videospiele vom Labor über die Kinderzimmer bis hinein in den virtuellen Raum Revue passieren. Dabei dürfen die Besucher Spielekonsolen nicht nur anschauen, sondern auch selbst zahlreiche Titel ausprobieren. Weiterhin liefert die Ausstellung Einblicke in mediale Funktionsweisen und gesellschaftliche Hintergründe der Videospiele. Ergänzt wird die Veranstaltung durch Aktionstage, Spielfeste sowie Vorträge und ein Symposium in Kooperation mit der Universität Koblenz-Landau. Geöffnet ist die Ausstellung täglich von 9.30 Uhr bis 17 Uhr, donnerstags bis 19 Uhr.

JETIX KIDS AWARDS 2006 Am 29. Oktober 2006 verleiht der Kindersender Jetix (empfangbar über Premiere) bereits zum sechsten Mal seine Kids Awards. Im Rahmen der YOU in Berlin – Europas größter Jugendmesse – moderieren Oli P. und Sängerin Sandy eine große Bühnenshow, bei der die Preise in neun Kategorien vergeben werden. Unter www.jetixTV.de/awards oder der dort angegebenen Telefonnummer können ab sofort die persönlichen Favoriten unter den nominierten Stars gewählt werden. In diesem Jahr findet die Award-Verleihung erstmals auch online statt, und zwar zeitversetzt in der Online-Community Habbo Hotel (www.habbo.de).

Alles zum Wii-Launch

Am 8. Dezember erscheint Wii in Europa. Das müsst ihr über den Start wissen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Die Pressekonferenz war bis auf den letzten Platz ausgefüllt, als Nintendos Europa-Präsident Satoru Shibata den Wii-Startschuss ankündigte: Am 8. Dezember erscheint die revolutionäre Konsole für 249 Euro in unseren Breiten! Im Karton befindet sich neben der Hardware selbst noch der passende Vertikalständer, das Wii-Controllergespann (bestehend aus einer Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk), die TV-Sensorleiste zur Erkennung eurer Bewegungen, ein Batterieset sowie – Überraschung Nr. 1 – die Minispielsammlung *Wii Sports*. Diese enthält jedoch nicht nur wie erwartet die Disziplinen Tennis, Golf und Baseball: Als Extra gibt's – Überraschung Nr. 2 – Boxen und Bowling obendrauf! Ebenfalls verblüffend ist die Tatsache, dass die DVD-Abspielfähigkeit leider dem Rotstift zum Opfer fiel und die Konsole etliche Zusatzfunktionen spendiert bekam (siehe unten). Damit geht die Wii-Markteinführung in Europa zwar traditionell als Letztes über die Bühne, aber immerhin noch in diesem Jahr, was vielen Nintendo-Fans nach der PlayStation-3-Verschiebung auf März 2007 sicher ein Schmunzeln ins Gesicht zaubern wird.

LOHNT SICH DER IMPORT?

Wer an einen Wii-Import aus Übersee denkt, sei vorgewarnt: In den USA erscheint die Konsole gerade mal drei Wochen vor dem PAL-Release, genauer gesagt am 18. November. Die Japaner werden lediglich 6 Tage vor uns bedient – dort revolutioniert Wii am 2. Dezember den Spielspaß. Im Folgenden beleuchten wir für euch die Benutzeroberfläche und listen auf, wie viele Geldscheinchen ihr schon mal zurücklegen müsst! ■

Mii-Kanal

Disc-Kanal

Fotokanal

DIE WII-BENUTZEROBERFLÄCHE

Alles auf einen Blick: Das Wii-Hauptmenü wirkt aufgeräumt und übersichtlich. Die Schaltflächen können beliebig in ihrer Reihenfolge ausgetauscht werden, lediglich der Disc-Kanal erscheint ständig in der linken oberen Bildschirmecke.

WO GIBT'S WAS?

Ein Entwickler hat uns gegenüber bestätigt, dass man mit der „Home"-Taste der Wii-Fernbedienung nicht ins Hauptmenü des jeweiligen Spiels zurückkommt, sondern das Wii-Menü besucht. Spiele, die ihr von der Virtual Console herunterladet, wandern automatisch ins Hauptmenü und können dort beliebig sortiert werden. So hat man alle Klassiker bestens im Visier!

TIPPS FÜR IMPORT-FREAKS

Wer mit einem Wii-Import aus Übersee liebäugelt, sollte folgende Dinge beachten:

- Ihr benötigt einen Spannungswandler, um die Konsole an der heimischen Steckdose zu betreiben. Sonst wird aus dem schmucken Gerät schnell ein Häufchen Elend!
- Der Fernseher muss NTSC beherrschen oder einen Component-Anschluss bieten.
- Eine amerikanische Wii-Konsole kann nur US-Spiele abspielen, außerdem werdet ihr dort voraussichtlich nur amerikanische Virtual-Console-Titel zocken können. Einen Freeloader gibt es nämlich noch nicht.

Wetterkanal

Nachrichtenkanal

Virtual Console

Internet-Kanal

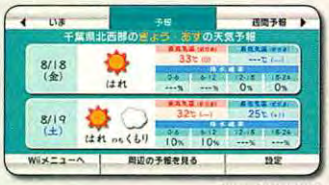
Die Wii-Kanäle im Fokus

Wii kann deutlich mehr als der GameCube. Wir zeigen euch, was ihr im Hauptmenü alles anstellen könnt!

Mii-Kanal

Erstellt einen eigenen Avatar und speichert das Profil! In *WarioWare* und *Wii Sports* könnt ihr eurer Figur dann eure Fratze verpassen.

Wetterkanal



Wie wird das Wetter am Wochenende? Wo scheint gerade die Sonne? Der Wetterkanal liefert die passenden Antworten!

Nachrichtenkanal

Hier gibt's News aus aller Welt kostenlos und nach Themen sortiert. Der 3D-Globus zeigt euch an, wo auf der Welt was los ist!

Internet-Kanal

In den USA und in Japan muss man den Opera-Browser online erwerben, bevor man ihn nutzen kann. Java und Flash werden unterstützt.

GLEICH LOSLEGEN! Erstmals seit dem SNES packt Nintendo einer Konsole gleich zum Launch ein Spiel mit dazu.

BILD: NINTENDO

SOLO Die Wii-Fernbedienung kostet etwa so viel wie ein GameCube-Controller. Das Nunchuk gibt's separat dazu.

€ 39,-

BILD: NINTENDO

SCHNÄPPCHEN Echt günstig: Der Classic-Controller kostet weniger als 20 Euro!

BILD: NINTENDO

HAPPIG Das Nunchuk funktioniert nur in Kombination mit der Wii-Fernbedienung. Zusammen berappt ihr knapp 60 Euro.

ZWEI LAGER Blockbuster-Spiele wie Red Steel kosten mehr als Budget-Titel (z. B. Wii Play).

BILD: NINTENDO

RETRO-SHOW Zum Launch werden etwa 15 NES-, SNES-, N64- und Mega-Drive-Spiele zum Download erwartet. Bezahlt wird per Prepaid- oder Kreditkarte.

BILD: NINTENDO

Wii-Shopping-Kanal

BILD: NINTENDO

Ersteht klassische Spiele für NES, SNES, N64 und Mega Drive und holt euch Updates oder Zusatz-Tools wie den Opera-Browser.

Wii-Pinwand

BILD: NINTENDO

Hinterlasst Nachrichten für andere Familienmitglieder oder verschickt E-Mails und SMS an Freunde und Bekannte. Details sind noch unklar.

Fotokanal

BILD: NINTENDO

Legt eine SD-Card in den Kartenschlitz ein und betrachtet Fotos, die ihr anschließend bearbeiten könnt. Videos sind ebenfalls möglich.

Disc-Kanal

BILD: NINTENDO

Welches Spiel darf's sein? Diese Schaltfläche zeigt an, welches Wii- oder GameCube-Spiel ihr gerade ins Laufwerk eingelegt habt.

The Legend of Zelda Twilight Princess

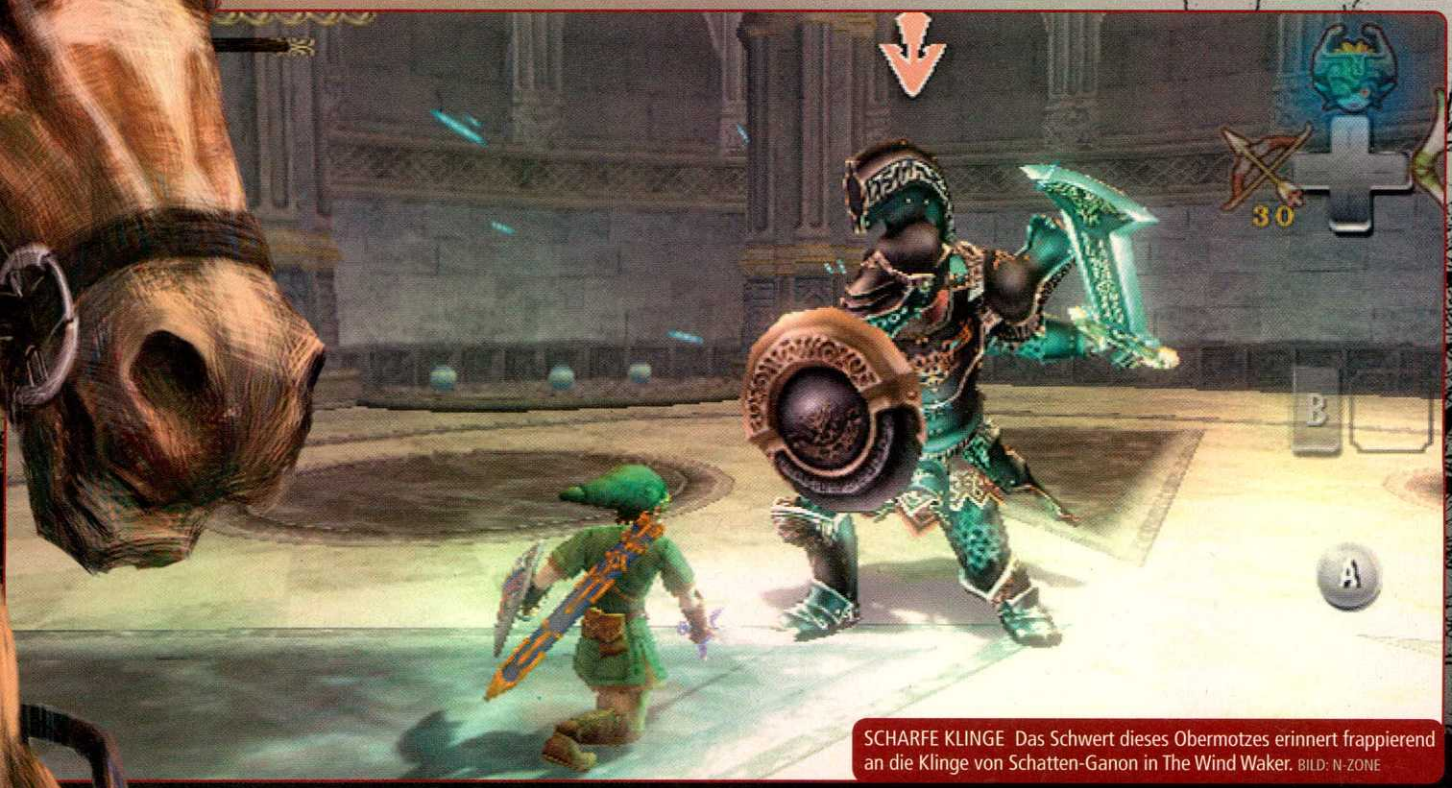
Das meisterwartete Nintendo-Projekt hat eine neue Steuerung spendiert bekommen und wir durften das Game exklusiv anspielen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Jeder Nintendo-Fan hat ihn anders erlebt, den ultimativen *Zelda*-Moment. Gemeint ist der Augenblick, in dem die fantastische Spielwelt Hyrule mit ihren liebenswerten Bewohnern, gepaart mit der meisterhaften Inszenierung, alles vergessen machte, was vorher das Licht der Bildschirme erblickte. Viele Spieler waren zu Tränen gerührt, als der Deku-Baum am Anfang von *Ocarina of Time* (N64, 1998) seinen Lebensatem aushauchte oder als Link auf Eponas Sattel der Lon-Lon-Farm entfloh. Kaum eine Spielserie war tief greifenderen technischen Änderungen unterworfen und blieb ihren Wurzeln trotzdem in so hohem Maße treu. Während ihr diese Zeilen lest, beißen wir uns gerade an *A Link to the Past* die Zähne aus, um 15 Jahre nach Links SNES-Debüt erneut mitzuerleben, was heute noch den Reiz der *Legend of Zelda*-Serie ausmacht. Wie gut, dass *Twilight Princess*, der

Fakten

- Spielzeit laut Eiji Aonuma: 70 Stunden (inklusive aller Nebenquests)
- Optimierte Steuerung: Schwert wird jetzt per Wii-Fernbedienung gezückt
- Link ist in der Wii-Version ein Rechtshänder ...
- ... und auf dem GameCube weiterhin ein Linkshänder.
- Es wird voraussichtlich 9 Tempel geben.
- Erscheint am 8. Dezember als Wii-Launchtitel!
- Die GameCube-Version kommt nach der Wii-Fassung, aber noch 2006.



SCHARFE KLINGE Das Schwert dieses Obermotzes erinnert frappierend an die Klinge von Schatten-Ganon in The Wind Waker. BILD: N-ZONE

BIGGORON II? Erst aus dieser Perspektive wird die Dimension des Schwerts richtig deutlich. BILD: N-ZONE

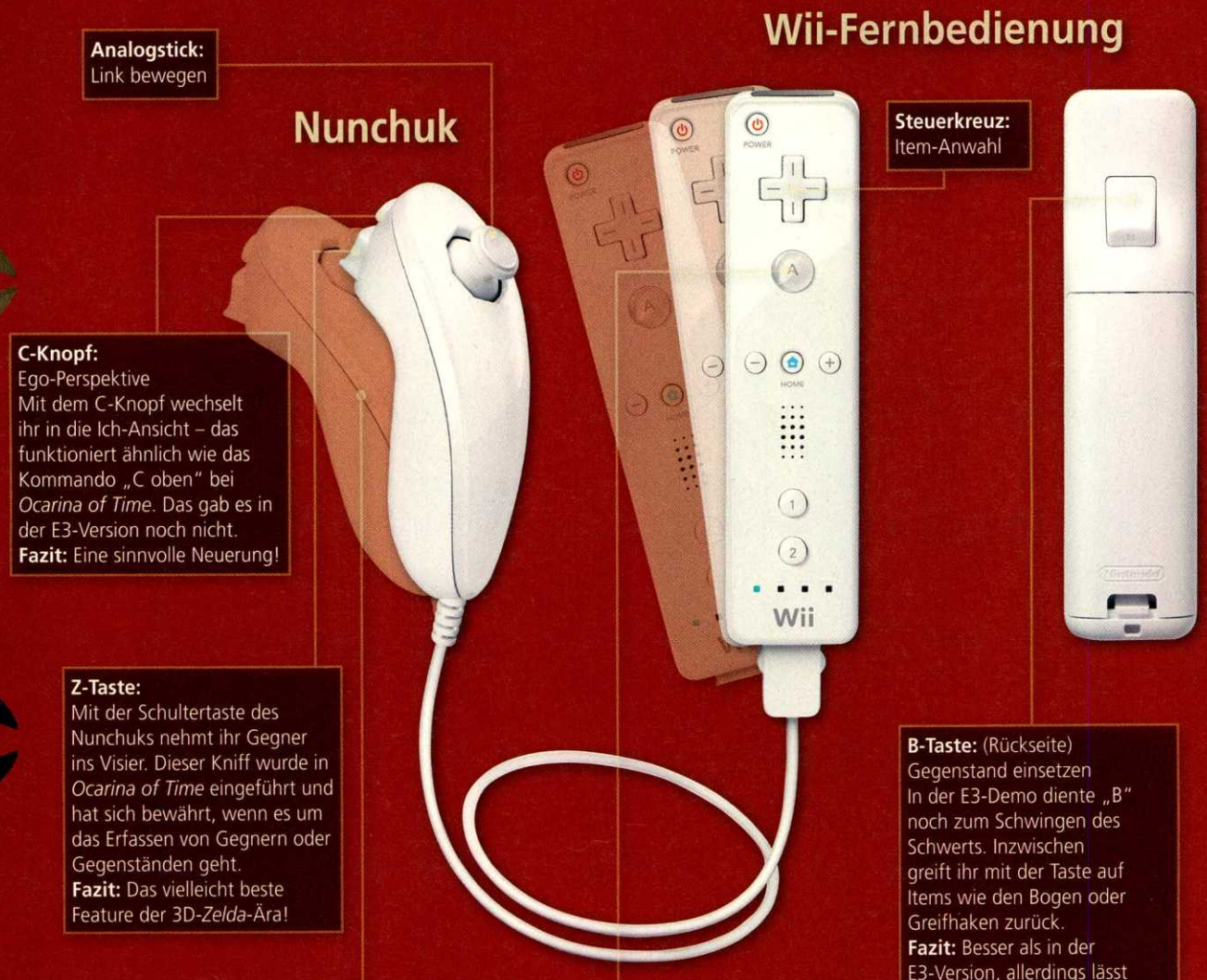
jüngste Spross der Reihe, nicht mehr lange auf sich warten lässt! Noch vor dem 8. Dezember, dem Auslieferungstag des meisterwarteten Nintendo-Spiels 2006, durften wir als einziges deutsches Magazin eine überarbeitete Version der E3-Demo antesten. Wir verraten euch, was sich an der Steuerung getan hat, und fragten Eiji Aonuma, den Director der neuen *Zelda*-Episode, Löcher in den Bauch!

DIE ERSTEN MINUTEN MIT DER NEUEN STEUERUNG

Unser Streifzug durch die Goronen-Minen beginnt bei einer Vogelscheuche, die *Zelda*-Fans möglicherweise noch vom Hylia-See aus *Ocarina of Time* kennen. Diesmal kann man dem Krähenschreck jedoch kein Lied mit der Okarina beibringen – stattdessen dient das strubbelige Holzgestell dazu, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Wie in der E3-Version, die Fabian im Mai in Los Angeles anspielte, bekommt

Vorher und nachher: Wurde die Steuerung wirklich verbessert?

Seit der E3-Version hat Nintendo die Tastenbelegung in vielen Punkten verändert. Wir verraten euch, wie sich Twilight Princess **neuerdings steuert und ob die Tastenbelegung gegenüber der E3-Fassung besser geworden ist!**



der Spieler zunächst von der geheimnisvollen Midna eine Einweisung in die Steuerung. Die Kreatur, die im späteren Verlauf der Story noch eine bedeutende Rolle einnehmen wird, verrät uns zunächst einige Kniffe: Beim Schwerteinsatz ist ab sofort voller Armeinsatz gefordert – schließlich reagiert Links Edelmetallklinge in der Wii-Version nicht mehr aufs Drücken der B-Taste, sondern auf euer Fuchtelkommando. Doch egal ob ihr die Fernbedienung horizontal, vertikal oder diagonal bewegt, die Animation auf dem Bildschirm ist immer gleich – ein Hinweis darauf, dass Nintendo die Steuerung 1:1 vom GameCube auf Wii portiert hat. Den Spielspaß schmälert dies jedoch keineswegs, schließlich funktionieren die Schwerthiebe locker aus dem Handgelenk heraus und werden prompt auf dem Bildschirm dargestellt. Auch Müdigkeitserscheinungen waren nach 30-sekündigem Dauerfuchteln nicht festzustellen. Als die Vogelscheuche selbst nach hartnäckigem Eindreschen nicht klein

Kimme und Korn: der Bogeneinsatz im Detail!

Neben dem Schwertschwingen hat Nintendo auch die Bogenkontrolle überarbeitet. Wir zeigen euch Schritt für Schritt, wie ihr Widersacher ins Visier nehmt. Wäre doch gelacht, wenn wir diesen Schergen nicht erlegen könnten!

Schritt 2: Der Zielmodus ist nun aktiviert. Wir zentrieren die Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm und visieren den Widerling an.

Schritt 1: Links oben ein Gegner! Wir drücken das Steuerkreuz nach unten, damit der Bogen auf die B-Position gelangt.

Schritt 3: Jetzt kann man innerhalb des Zielausschnitts jeden beliebigen Punkt anpeilen. Lassen wir die B-Taste los, geht der Pfeil auf die Reise und der Gegner ist Geschichte!

beigeben wollte, wurden wir stutzig: Da muss es doch eine effizientere Möglichkeit geben, das borstige Etwas vom Bildschirm zu fegen! Und ja, es gibt sie: Tippt ihr das Nunchuk in der linken Hand leicht nach vorne, führt Link eine Schildattacke aus, mit der er – den Schild schützend vor sich haltend – mit dem Schwert die Vogelscheuche zu Kleinholz verarbeitet. Dabei sind die Sensoren so eingestellt, dass ihr das Nunchuk weder krampfhaft bewegen müsst noch während des Spiels unabsichtlich die Attacke ausführt. Na also, geht doch: Die Vogelscheuche zerfleddert in ihre Einzelteile und wir setzen den Weg mit froher Miene fort!

SCHÜTZENFEST MAL ANDERS

Wir sind nicht lange unterwegs, als wir von einer Horde Echsen mit Pfeilen beschossen werden. Ein Blick nach oben bestätigt unsere Vermutungen: Die Plagegeister haben sich auf einer Anhöhe positioniert – doch mit unserem Bogen wird das ein Schützenfest! Ähnlich

EIN VOGEL? EIN UFO? NEIN, LINK! Im Wolfspelz kann Link nun sogar Luftsprünge machen. BILD: NINTENDO

KÜRZER Vor unserem Interview gingen wir von 100 Spielstunden aus. Jetzt sind's 30 weniger! BILD: NINTENDO

INTERVIEW mit Eiji Aonuma, Director von The Legend of Zelda: Twilight Princess

≫ Twilight Princess verspricht 70 Stunden Spielspaß! ≪

Auf der E3 wurde *The Legend of Zelda: Twilight Princess* erstmals für Wii spielbar präsentiert. Welchen Einfluss hatte das Feedback der Spieler auf die weitere Entwicklung?
Wie ihr während des Probespielens schon feststellen durftet, haben wir die Steuerung nach der E3 merklich überarbeitet. Der Grund war, dass sich viele Besucher eine Steuerung wünschten, die besser auf den Wii-Controller zugeschnitten ist. Wir erhielten Anregungen, Links Schwert mit der Wii-Fernbedienung zu schwingen – vorher musste man dazu die B-Taste drücken. Durch diese Änderung kann sich der Spieler noch besser mit Link auf dem Bildschirm identifizieren. Euch ist sicher aufgefallen, dass man die Wii-Fernbedienung in der rechten Hand hält und so Links Schlagbewegungen imitiert. Deshalb ist Link in der Wii-Version von *Twilight Princess* – im Gegensatz zu den vorherigen Episoden – nun ein Rechtshänder.

Dürfen wir uns wieder auf die obligatorischen Feuer- und Wassertempel freuen? Welche neuen Dungeons wird es geben?
Unser Ziel war natürlich, so viele Tempel wie möglich in *Twilight Princess* einzubauen. Zur Anzahl kann ich sagen, dass wir planen, genauso viele zu integrieren wie seinerzeit in *Ocarina of Time* (Anm. d. Red.: Das Spiel bietet 9 Tempel). Ich denke ohnehin, dass der Spieler sehr viele Gemeinsamkeiten zu *Ocarina of Time* und anderen *Zelda*-Spielen feststellen wird, wenn er die Tempel von *Twilight Princess* besucht. Aber es wird auch Dungeons geben, die sich vollständig von denen unterscheiden, die bislang in der *Zelda*-Serie kreiert wurden. Jeden *Zelda*-Fan, der *Ocarina of Time* und all die übrigen Teile gespielt hat, erwartet in *Twilight Princess* also ein absolut neues Spielgefühl!

Können Sie uns schon etwas zur Spielzeit, inklusive aller Nebenquests, verraten?
Ich kann es nicht mit hundertprozentiger Genauigkeit sagen, aber *Twilight Princess* verspricht in etwa 70 Stunden Spielspaß.

Gibt es Pläne, Nintendos Online-Service WiiConnect24 auf irgendeine Art und Weise zu unterstützen?
Wie ihr wisst, sollte *The Legend of Zelda: Twilight Princess* ursprünglich für den GameCube erscheinen. Wir hatten aufgrund der Wii-Umsetzung nicht mehr genügend Zeit, das

FLUGSTUNDE Link wird also doch fliegen können – jedenfalls durch die Mithilfe einer Kreatur auf seinem Rücken! BILD: NINTENDO

WER? WOLF! Hat sich in Link in einen Wolf verwandelt, gewinnt er neue Fähigkeiten wie Schnüffeln oder Graben. BILD: NINTENDO

wie die vier Richtungen des C-Sticks in *Ocarina of Time* dazu dienten, bestimmte Gegenstände einzusetzen, übernimmt das Steuerkreuz in *Twilight Princess* diese Aufgabe. Drückt man das Digikreuz in die Richtung des Bogens, gelangt dieser auf die B-Position (siehe Extrakasten). Nun muss man nur noch die B-Taste drücken, um den Zielmodus zu aktivieren. Jetzt gilt es, die Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm zu richten. Innerhalb des anvisierten Bildschirmausschnitts kann man nun durch Loslassen des B-Knopfes einen Pfeil in Richtung des Widersachers pfeffern. Befindet sich ein Gegner außerhalb dieses Ausschnitts, lässt sich mit dem Analogstick nachjustieren und zur richtigen Stelle schwenken. Auch im Zielmodus kann sich Link übrigens bewegen, indem man den Z-Trigger (auf der Rückseite des Nunchuks) gedrückt hält und mit dem Analogstick läuft. Da man hier jedoch zu häufig zwischen Lauf- und Zielmodus umschalten und zudem mit der

» Nur in der Wii-Version ist Link Rechtshänder. Auf dem GameCube kämpft er wie gewohnt mit links! « BILD: NINTENDO

Wi-Fi-Feature einzubinden. Vielleicht ändert sich das, wenn wir das nächste *Zelda*-Spiel erschaffen, aber dieses Mal hat es nicht mehr geklappt.

Die Welt in Twilight Princess soll riesengroß sein. Können Sie uns einen Eindruck von der Dimension von Hyrule vermitteln? Wie lange benötigt man, um das Land mit dem Pferd zu durchqueren?
Um die Frage nach der exakten Größe zu beantworten: Ich habe es bislang noch nicht probiert, Hyrule komplett zu Fuß zu umrunden. Aber was ich euch schon jetzt erzählen kann, ist, dass es ein Pferd geben wird, das schneller auf den Hufen ist als Epona in *Ocarina of Time*. Selbst wenn ihr nicht mit einer Hauptmission beschäftigt seid, könnt ihr jederzeit einen Ritt durch Hyrule unternehmen – das ist sehr wichtig, um das gigantische Land Hyrule und seine vielfältigen Areale zu entdecken. Ihr werdet von der Größe des Landes begeistert sein!

Wird das Pferd von Anfang an verfügbar sein oder muss Link es erst befreien wie seinerzeit Epona aus der Lon-Lon-Farm in Ocarina of Time?
Da Link diesmal ein Cowboy statt ein Kämpfer ist, wird schon früh im Spiel ein Pferd auftauchen. Doch plötzlich finden merkwürdige Dinge in Hyrule statt, an denen Link beteiligt ist, und das Pferd muss sich von seinem Reiter trennen. Doch im Verlauf der Geschichte treffen die beiden wieder aufeinander und der Spieler kann dem Pferd sogar einen eigenen Namen geben.

Warum ist der eingebaute Lautsprecher in der Wii-Fernbedienung so wichtig für das Spielerlebnis?
Dieses Feature ist sehr, sehr wichtig. Als ich das erste Mal davon hörte, dass der Controller einen Lautsprecher spendiert bekommt, fragte ich mich, was man wohl damit anstellen könnte. Doch als ich damit experimentierte, stellte ich fest, dass sich das Spielgefühl intensiviert. Möglicherweise ist es ein bisschen schwierig, in einer lauten Umgebung die Geräusche aus dem Controller zu hören. Aber besonders wenn man in einem ruhigen Umfeld spielt und hierbei Geräusche aus dem Controller hört, fühlt man sich, als wäre man selbst in der Spielwelt.

Wie schwierig war es, die Tastenbelegung für Wii anzupassen, wenn man bedenkt, dass das Spiel für den GameCube konzipiert wurde?
Es ist richtig, dass wir die Entwicklung mit der GameCube-Hardware im Hinterkopf begannen. Als wir die grundlegende Programmierung abgeschlossen hatten, begannen wir mit der Umsetzung auf den Wii-Controller. Hier stellte sich die Frage, wie wir das Spiel auf den Freihand-Controller zuschneiden könnten. Es war eine sehr spannende Möglichkeit, alles noch intuitiver zu machen. Zu diesem Zeitpunkt war die Steuerung schon fertig gestellt und wir mussten nach einer Möglichkeit

UNSERE KLEINE FARM Die Kleidung verdeutlicht, dass die Geschichte diesmal rund um einen Bauern-Clan gesponnen ist. BILD: NINTENDO

WIDESCREEN Tadaa: Wir haben die ersten Screenshots im 16:9-Format. Darauf schaut Link noch mal eine Ecke schicker aus! BILD: NINTENDO

Wii-Fernbedienung zielen muss, ist Hektik vorprogrammiert. Die Steuerung der Demolevels hinterließ in allen Belangen einen ordentlichen Eindruck – doch beim Bogeneinsatz empfanden wir noch etwas Verbesserungsbedarf, da das Anvisieren von Gegnern und das gleichzeitige Laufen beim Anspielen recht unruhig wirkte.

OCARINA OF TIME PREMIUM?
Als langjährige *Zelda*-Fans können wir uns natürlich noch an den extrem schweren Wassertempel in *Ocarina of Time* erinnern. Schon damals musstet ihr euch mit den Eisenstiefeln ausrüsten, um die Gravitationsgesetze vorübergehend außer Kraft zu setzen. Hattet ihr nämlich die schweren Treter an euren Füßen befestigt, sankt ihr an den Grund des Tempels hinunter. Umständlich war hier jedoch, dass ihr zum Ein- und Ausziehen des Schuhwerks ständig ins Menü zurückkehren musstet, denn die Eisenstiefel konnten nicht auf einen der C-Knöpfe gelegt werden. Dies ändert sich in *Twilight Princess*! Denn jetzt

» Im verwandelten Zustand wird Link einen viel stärkeren Geruchssinn zum Aufspüren von Items haben. « BILD: NINTENDO

suchen, wie wir die komplexe Steuerung auf Wii übertragen können, obwohl der Wii-Controller weniger Tasten hat. Das Konvertieren der Steuerung war in diesem Punkt nicht ganz leicht.

War es schwierig, die Wii-Steuerung nachträglich einzufügen?
Am Anfang der Entwicklung stand die GameCube-Version, die wir beinahe vollständig fertig stellten, bis wir das Spiel für Wii optimierten. Zuerst hatten wir Schwierigkeiten, einzuschätzen, wie viel Zeit es beanspruchen würde, bestimmte Dinge vom GameCube auf Wii umzusetzen. Nachdem wir die Steuerung kürzlich erneut einer Änderung unterwarfen, können wir uns jetzt voll und ganz dem Feintuning widmen.

Gab es Bedenken seitens Shigeru Miyamoto, was die Steuerung betrifft?
Mr. Miyamoto musste nicht an einem Tag alles absegnen, sondern jeden Tag ein Stückchen. Unsere Aufgabe war, die verschiedenen Bestandteile der Steuerung zu entwerfen, damit am Schluss die einzelnen Komponenten zum Gesamten passten. Shigeru Miyamoto repräsentierte vielmehr den Spieler, der *The Legend of Zelda: Twilight Princess* das erste Mal spielte. Dank seiner hervorragenden Analyse-Fähigkeiten, wie man Videospiele weiter verbessern kann, war er in der täglichen Produktionsphase eine wichtige Stütze.

Link wird sich in einen Wolf verwandeln können. Wie beeinflusst diese Tatsache das Gameplay?
Nach der Transformation in einen Wolf kann Link auf viele Fähigkeiten dieses wilden Tieres zurückgreifen. Viele davon werden im Spielverlauf enorm wichtig sein: Zum Beispiel wird er im verwandelten Zustand einen stärkeren Geruchssinn haben. Auf diese Art und Weise wird Link im Wolfspelz versteckte Dinge aufspüren können, die er ohne die Verwandlung nie gefunden hätte.

In The Wind Waker **haben Sie mit dem „Roten Leuenkönig" einen persönlichen Bezug eingebaut. Finden sich ähnliche Szenen in** Twilight Princess**?**
Als wir an diesem Spiel arbeiteten, bin ich zum ersten Mal Vater geworden. Link war in *The Wind Waker* ein Kind, also wollte ich unbedingt eine Art Vaterrolle in die Story integrieren. Der „Rote Leuenkönig" begleitete Link auf seinem Abenteuer und brachte ihn auf den richtigen Weg. Diesmal habe ich keinen spezifischen Charakter erfunden, der einen persönlichen Bezug hat. Link ist diesmal wie ein Freund zum Spieler und er hat auch im Spiel viele Freunde. Unter anderem wird es ein erwachsenes Mädchen geben, das für Link sehr hilfreich sein wird.

In der Demo spielte Midna eine große Rolle, indem sie dem Spieler die Steuerung erklärte. Können Sie ihre Bedeutung im fertigen Spiel näher beschreiben?

FERRUM PER PEDES Huch, wer hat denn Strom nach Hyrule gebracht? Ideal für die Eisenstiefel! BILD: NINTENDO

RINDVIEH Man munkelt, dass der Stier eine Sonderrolle als Gottheit übernimmt. BILD: NINTENDO

könnt ihr häufig benutzte Gegenstände wie die Eisenstiefel auf das Steuerkreuz legen. Hardwarebedingt ebenfalls neu ist der Einsatz des Lautsprechers im Wii-Controller: Aus den Miniboxen schallt es nicht nur, wenn Link sein Schwert zurück in die Scheide steckt – auch bei den Rätseln hilft der Lautsprecher. In der Demo hörten wir beispielsweise das Lachen von Midna, als wir an eine Stelle gelangten, an der wir die Eisenstiefel tragen mussten. Wir ließen uns die Geräusche in maximaler Lautstärke vorführen – die Qualität war überraschend hoch, wenngleich ihr natürlich keinen wuchtigen Stereo-Sound aus dem Lautsprecherchen erwarten dürft.

AUS FREUDE AM SPEKULIEREN

Wer den Werdegang von *Twilight Princess* von Beginn an verfolgte, der wird zwangsläufig ins Grübeln gekommen sein: Wer zum Henker ist die titelgebende „zwielichtige Prinzessin"? Warum hält Link in der Wii-Version sein Schwert erstmals in der rechten Faust? Und was hat die Entwick-

ZWISCHENGEGNER Der Boss aus der Demo hieß „Twilit Igniter Pyrus". Wer ist dieser Brocken? BILD: NINTENDO

PORTAL Möglicherweise dient dieses Portal dazu, sich in einen Wolf zu verwandeln. BILD: NINTENDO

Midna wird in *Twilight Princess* eine Schlüsselrolle einnehmen, so viel darf ich euch verraten. Sie ist das Bindeglied zwischen Link und seiner Mission, das Land zu retten, denn sie selbst kann diese Aufgabe nicht alleine bewältigen. Link ist dafür zuständig!

Wer ist die titelgebende Twilight Princess? Wird es Zelda sein?
Nun, es könnte sein, dass es vielleicht eine weitere Prinzessin gibt ... (lacht)

Beim Anspielen sind wir erneut auf die Zelda-typischen Rubine gestoßen. Können Sie kurz beschreiben, was man diesmal damit kaufen kann?
Es wird natürlich wieder zahlreiche Geschäfte geben, die allerlei Waren feilbieten. Einige Items gibt es nur bei bestimmten Händlern und beispielsweise nicht in den Dungeons – ganz egal, wie gut man diese durchforstet. Es lohnt sich übrigens, die Preise in den Läden miteinander zu vergleichen – so könnt ihr manchmal ein Schnäppchen machen, denn manche Händler sind wahre Wucherer!

Welche Minispiele wird es neben den Angeleinlagen geben? Können Sie uns ein konkretes Beispiel nennen?
Das Kanu habt ihr ja schon benutzt, als ihr mit Link geangelt habt. Ich kann euch verraten, dass dieses Fortbewegungsmittel auch im weiteren Abenteuer zur Verfügung steht und weitere Minispiele damit absolviert werden. Ein Beispiel muss ich euch aber leider schuldig bleiben. (lacht)

Das hört sich sehr interessant an. Gibt es weitere Geheimnisse, die Sie mit uns teilen wollen?
Habe ich schon erzählt, dass Link diesmal ein Rechtshänder ist? (lacht) Aber ein Geheimnis habe ich noch für euch: Nur auf dem GameCube ist der Protagonist ein Linkshänder. Wer also so spielen möchte, wie man es von den vorherigen Teilen der Serie gewohnt ist, muss zur GameCube-Version greifen.

Derzeit entsteht für den DS eine weitere Zelda-Episode. Gibt es eine Verbindung zwischen Phantom Hourglass **und** Twilight Princess**, was die Story betrifft?**
Phantom Hourglass wird häufig als Nachfolger von *The Wind Waker* bezeichnet – das ist nicht ganz richtig, da lediglich ein ähnlicher Grafikstil verwendet wird. Zudem gibt es aufgrund des unterschiedlichen Settings auch keine großen Ähnlichkeiten zwischen *Twilight Princess* und *Phantom Hourglass*. Die weitläufige Hyrule-Prärie steht hier einem großen Ozean gegenüber. Es sind schlichtweg ganz andere Spielkonzepte. Deshalb haben wir auch keine Verbindungsmöglichkeit zwischen den beiden Spielen vorgesehen.

Herzlichen Dank für Ihre ausführlichen Antworten und viel Erfolg beim letzten Feinschliff!

ERTAPPT! Wir haben den Beweis: Link steckt hier im Wolfspelz – auf ihm reitet Midna! Was sie dem Ohrringträger wohl zuruft? BILD: NINTENDO

SCHATTENWELT Ursprünglich sollte die dunkle Welt in Schwarz-Weiß gehalten sein. Dies haben die Macher nun verworfen. BILD: NINTENDO

ler dazu genötigt, die schrullige Kreatur namens Midna ins Spiel einzubinden? Eiji Aonuma hat uns in einem großen Interview einige Geheimnisse verraten, die wir mit euch teilen möchten. Darüber hinaus gibt's in zehn brandneuen Screenshots Raum für neue Spekulationen: Wie spielen sich die Szenen im Wolfspelz? Wozu dient die Fähigkeit „Buddeln"? Lasst eurer Kreativität freien Lauf und schickt uns eure Interpretationen an redaktion@n-zone.de. Wir freuen uns gemeinsam mit euch auf den Release des am heißesten ersehnten Nintendo-Spiels 2006 und zählen die Tage bis zum 8. Dezember! GameCube-Besitzer gedulden sich in Europa ein paar Tage länger. ■

VORSCHAU
ZELDA: TWILIGHT ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1
Termin:	8. Dezember 2006
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Dank optimierter Steuerung noch besser als die E3-Version: 70 Stunden Spielzeit und ein noch größeres Hyrule verhelfen zum sicheren Hit!

Fakten

- Vier Protagonisten
- Orginalschauplätze des Normandie-Ausbruchs
- Intuitive Controller-Gesten
- Tolle Inszenierung
- Fahrabschnitte

Call of Duty 3

★★★

Nur mit viel Körpereinsatz habt ihr eine Chance, den Krieg zu gewinnen.

FILMREIF Hier durchbricht ein gegnerischer Panzer plötzlich eine Mauer. BILD: ACTIVISION

RUHIGE HAND Auf Knien und mit angelegtem Gewehr ist man sehr treffsicher. BILD: ACTIVISION

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Nintendos Pressekonferenz in London enthüllte nicht nur wichtige Wii-Details, sondern bot auch die Gelegenheit, viele der angekündigten Wii-Titel in Aktion zu erleben. Endlich konnten wir den kommenden Weltkriegs-Shooter *Call of Duty 3* in Aktion erleben und uns ein Bild davon machen, wie sich der Titel genau steuern lässt. Obendrein zeigen wir endlich viele neue Wii-Screenshots zum Spiel und erklären euch, warum ihr mit dem Spiel fit für den nächsten Paddelurlaub werdet.

WIE HOLLYWOOD

Der zweite Weltkrieg wird als Videospiel-Szenario wohl nie aus der Mode kommen. Shooter und Strategietitel für PCs und Konsolen werden diesen Konflikt immer wieder aufgreifen, weswegen wir in ferner Zukunft auch *Call of Duty 4, 5* und 6 erwarten. Zunächst jedoch steht uns der dritte Teil ins Haus und der verspricht wieder einmal besonders packend zu sein. Zum einen liegt das an der starken Inszenierung der Bildschirmaction: In *Call of Duty* läuft man nicht einfach durch die Levels, man wird durch sie hindurchgejagt. Ständig ereignen sich geskriptete – also vorbestimmte – Ereignisse, die das Schlachtfeld unglaublich lebendig und echt wirken lassen. Einen Nachteil hatte dieses Effektgewitter bisher jedoch: strikte Linearität. Die einzelnen Missionen konnte man nur bestehen, wenn man die jeweiligen Einsatzziele eins nach dem anderen bewältigte. Mehrere Lösungswege oder gar völlige Freiheit waren da bisher Fehlanzeige. Immerhin spielt man ja die Rolle eines kleinen Soldaten und der muss eben Befehle entgegennehmen – und was nützen die tollsten Ereignisse auf dem Schlachtfeld, wenn man nicht da ist, um sie zu sehen? Teil drei will aber wirklich alternative Lösungswege anbieten, sodass man innerhalb der Levels auf verschiedene Art und Weise zum Sieg kommen kann, sei es als Scharfschütze oder mittels MG. Die typisch tolle Inszenierung leidet dabei jedoch nicht, denn bei der Wii-Version gefiel uns besonders die dichte Atmosphäre. Soldaten rennen umher, brüllen sich Befehle zu, schreien, schießen und wir sind mittendrin. Langsam fallendes Laub oder die schönen Raucheffekte zeugen davon, dass die Entwickler großen Wert

Streitthema Gesundheit

Call of Duty 3 wird – wie Teil zwei auf PC und Xbox 360 – keine Gesundheitsanzeige oder Verbandskästen mehr beinhalten. Vielmehr stirbt man nur, wenn man binnen kurzer Zeit zu oft getroffen wird. Christoph und Sebastian haben dazu sehr unterschiedliche Ansichten.

KONTRA

„Herr Stange, ich find die neue Lösung nicht so doll! Meiner Meinung nach beraubt man einen Shooter jeder Menge Spannung, wenn man nach ein paar Treffern Deckung suchen kann und kurz darauf wieder topfit ist. Wo bleibt da der Nervenkitzel? Wenn mir noch drei Feinde bis zum nächsten Verbandskasten im Weg stehen und meine Gesundheit fast auf null ist … das reißt mich mehr mit als ein Dutzend geskripteter Explosionen, die ich – da kaum verwundbar – ohne Spannung über mich ergehen lasse. So, und jetzt widerlegen Sie das erst mal!"

PRO

„Aber Herr Kraus, ist das Punktezählen und Sammeln von Medipacks nicht ebenso unrealistisch und aufgesetzt wie die neue Lösung? Die alte Methode bot zwar Spannung, barg aber auch jede Menge Frust. Ich freue mich darauf, das Spiel endlich weitaus flüssiger spielen zu können. Keine Suche nach den blöden Rotkreuz-Kästen mehr und kein Kopfrechnen, ob ich die nächste Häuserecke überlebe. Das Suchen nach Deckung ist zudem weitaus realistischer, als im Kreuzfeuer von einem Medikit zum nächsten zu hasten. Und nun legen Sie diesen albernen Kasten weg!"

TEAMWORK Euch stehen Soldaten und auch Panzer zur Seite. BILD: ACTIVISION

auf solch stimmungsvolle Details legen. Wir können euch also versichern, dass das Spiel in Aktion einen sehr guten Eindruck macht. Richtig glänzen kann die Grafik jedoch nicht, schließlich sind die Texturen nicht so detailreich, wie wir das gehofft hatten.

HANDGREIFLICHKEITEN

Besonders spannend gestaltet sich die Steuerung des Actionspektakels. Zwar ähnelt die Handhabung prinzipiell Genre-Kollegen wie *Red Steel* oder *Metroid Prime 3: Echoes*, doch gibt es einige kleine, aber feine Unterschiede. Viele der Aktionen im Kampf werden durch Controller-Gesten ausgeführt, die dem echten Handgriff sehr gut entsprechen. Zum Nachladen muss man den Nunchuk nach oben stoßen, als würde man ein Magazin ins Gewehr rammen. Kommt man dem Gegner sehr nah, kann man ihn mit einem Schlag des Gewehrkolbens ins Reich der Träume schicken. Andere Konsolenspieler erledigen das per Tastendruck, während ihr mit der Wii Remote einfach einen Schlag nach vorn ausführt. Auch bei den verschiedenen benutzbaren Fahrzeugen werden recht ungewöhnliche Controllergesten benutzt. Sitzt man etwa am Steuer eines Jeeps, muss man beide Controller halten, als hätte man ein großes Lenkrad in der Hand. An Bord eines Schlauchboots muss man tatsächlich rudern, um voranzukommen. Weitere Details zur „lebensnahen" Steuerung verrät euch Martin Pitzl im Interview.

FAST UNVERWUNDBAR

Spielerisch dürften sich Kenner des Vorgängers sofort zu Hause fühlen. Mit maximal zwei Gewehren bewaffnet und einigen Granaten im Gepäck zieht man diesmal in der Normandie zu Felde. Man schlüpft dabei in kanadische, polnische, britische und amerikanische Uniformen und kämpft sich durch die französische Provinz. Fahrpassagen sind genauso dabei wie die Möglichkeit, das eigene Gewehr direkt anzulegen, um präzisere Treffer zu landen. Liegend, kauernd oder stehend versucht man, keine Zielscheibe darzustellen und muss Wege finden, die Feinde von der Flanke aus anzugreifen oder auf andere Art und Weise zu besiegen. Eine sichere Deckung gibt es übrigens seltener. Holz hält dem Kugelhagel nicht lange stand und wer sich hinter eine Kiste kauert, ist ganz schnell freigeballert.

INTERVIEW mit Martin Pitzl

≫ Ganz neuer Grad der Freiheit ≪

In einer Gefechtspause hatten wir die Gelegenheit, Martin Pitzl von Activision Deutschland anzufunken und einige Fragen zu stellen. Hier die frisch entschlüsselten Antworten!

Die Steuerung scheint der von *Metroid Prime 3: Corruption* und *Red Steel* sehr ähnlich zu sein. Wie genau werden Nunchuk und Wii Remote genutzt?

Die Wii Remote erlaubt dem Spieler, die Waffe zu bewegen und auf Feinde zu feuern. Um sich zu bewegen, nutzt man den Analogstick. Der Z-Knopf des Nunchuk erlaubt dem Spieler, seine Haltung zu ändern. Wir haben Wert auf eine einfache und natürliche Handhabung gelegt, die dem Konsolenspieler bekannt vorkommt und zusätzlich von den Möglichkeiten des Wii-Controllers profitiert.

Wie wir alle wissen, ist Wii nicht in der Lage, High-Definition-Grafik wie PS3 und Xbox 360 darzustellen. Glauben Sie, die Atmosphäre könnte darunter leiden?

Wii bietet eine unglaubliche und einzigartige Spielerfahrung, Mit der Vielseitigkeit des Wii-Controllers können wir einen ganz neuen Grad der Freiheit beschreiten, indem wir den Spieler physisch in das Spiel einbinden. Wenn man zum Beispiel einen Jeep fährt, muss man die Controller wie ein Lenkrad halten. Dabei muss der Nunchuk auf 9 Uhr und die Wii Remote auf 3 Uhr gehalten werden. Man dreht dann an diesem „Lenkrad", um den Jeep zu steuern. In einer anderen Sequenz muss man beide Controller wie ein Paddel halten, um ein Boot schnell über einen Fluss zu bringen, da die Einheit von Mörsern beschossen wird. Das ist ein Grad an Interaktion, der auf anderen Konsolen schwierig zu erreichen wäre. Dieses mitreißende Gefühl bei *Call of Duty 3* auf Wii ist verblüffend.

Gibt es abgesehen von der Steuerung weitere Wii-exklusive Features oder Spielmodi? Sind die Levels dieselben wie bei den anderen Versionen?

Die Story und das Leveldesign folgen den anderen Versionen des Spiels. Es ist sehr wichtig für uns, dass *Call of Duty*-Fans die filmreife Intensität und das Chaos der Schlacht, das sie von der Serie erwarten, auch bekommen, egal welche Plattform sie wählen. Der große Unterschied ist das Maß an physischer Interaktion, die der Wii-Spieler erlebt. Die Möglichkeit, die Controller für solch einzigartige Aktionen wie das Fahren eines Wagens, das Rudern eines Boots oder das Zielen mittels Wii Remote zu benutzen, mündet in einen Grad des Eintauchens wie nie zuvor.

SCHLAU Die KI-Kollegen suchen sich selbstständig ihre Deckung. BILD: ACTIVISION

HÄNDE HOCH Fahrzeuge werden mit einem „imaginären Lenkrad" gesteuert. BILD: ACTIVISION

SCHIESSBUDE Gleich sind's nur noch drei Feinde! BILD: ACTIVISION

HEISS Die Rauch- und Hitzeeffekte machen einen tollen Eindruck. BILD: ACTIVISION

Es ist auch möglich, in ein Handgemenge mit einem feindlichen Soldaten zu geraten. Dann muss um die eigene Waffe gerungen werden. Neu ist der Umgang mit der Lebensenergie des Spielers, auf die schlichtweg verzichtet wurde. Denn wie in der PC- und 360-Version von *Call of Duty 2* kann man praktisch unendlich viele Kugeln einfangen, ohne sein Bildschirmleben auszuhauchen. Man fällt nämlich nur dann, wenn man oft genug hintereinander getroffen wird. Dieser Gameplay-Kniff ist in unserer Redaktion nicht unumstritten, weshalb wir euch unsere Argumente für und gegen dieses Feature im Extra-Kasten näher erläutern.

AUF ZUM BAGGERSEE!

Was können wir also vom ersten *Call of Duty* für Wii erwarten? Zum einen eine unglaublich dichte Schlachtatmosphäre mit jeder Menge Action und einem hohen Realitätsanspruch – zumindest, was das militärische Drumherum angeht. Ihr schultert also Waffen, die damals ihren Dienst getan haben, etwa die M1 Garand oder die legendäre Thompson A1. Auch eure Einsätze werden historisch verankert sein. In Saint Lô und an den Hängen des Mont-Ormel fanden tatsächlich Kämpfe statt, weswegen sich diese Orte im Spiel wiederfinden. Dank der intuitiven Steuerung ist man wirklich näher am Geschehen als auf jeder anderen Konsole, auch wenn die Grafik nicht auf Next-Generation-Niveau rangiert. Über einen Mehrspielermodus konnten wir leider immer noch keine Details erfahren. Sollten wir neue Infos bekommen, melden wir sie natürlich umgehend. Im vierten Quartal dieses Jahres ist es schon so weit und ihr dürft euch – bewaffnet mit Nunchuk und Wii-Fernbedienung – ins Kampfgetümmel stürzen. Bis dahin könnt ihr ja einmal mit dem Schlauboot zum Baggersee fahren und den richtigen Paddelschwung üben. Ihr werdet ihn brauchen!

VORSCHAU
CALL OF DUTY 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Spieler:	1
Termin:	Ende 2006
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Mittendrin statt nur dabei! Call of Duty 3 hält das Versprechen, das Kriegsgeschehen hautnah erlebbar zu machen.

GEFESSELT Der Ghostrider fixiert den Gegner, während die Kollegen ordentlich austeilen. BILD: ACTIVISION

LOGIKLÜCKE? Wie die Helden wohl unter Wasser atmen können? BILD: ACTIVISION

VIER FREUNDE Mit eurer Heldentruppe stürzt ihr euch in den Kampf. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Über 140 Charaktere, weit mehr als 20 spielbar
- Dynamische Story
- 4-Spieler-Modus
- Über 17 Levels
- Rollenspiel-Elemente

Marvel: Ultimate Alliance

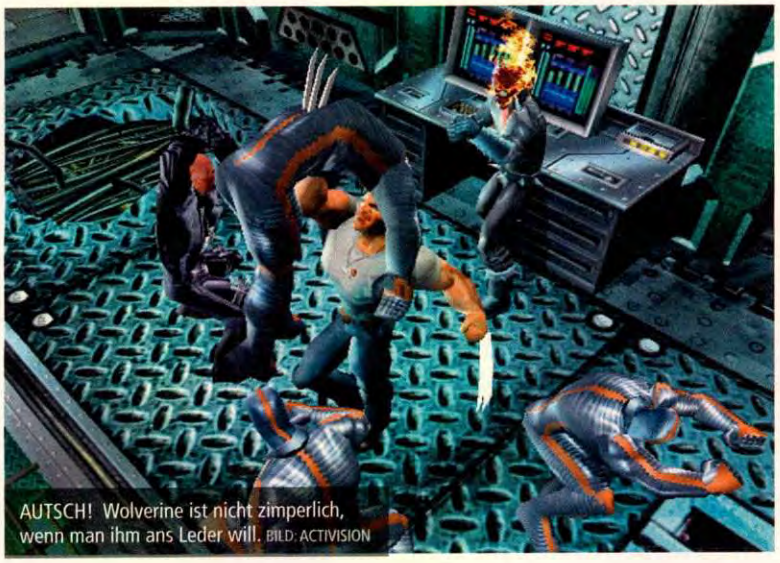
Endlich Wii-Screenshots des Helden-Megapacks!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Nachdem wir euch in der vorletzten Ausgabe bereits mit ersten Infos zu Activisions Superhelden-Sammlung versorgt hatten, liefern wir nun jede Menge schicker Wii-Screenshots nach. Comicfans dürften schon ganz aus dem Häuschen sein, bietet *Marvel: Ultimate Alliance* doch schon zu Spielbeginn 20 spielbare Helden des Marvel-Universums. Im weiteren Spielverlauf werden immer mehr Figuren freigeschaltet, insgesamt haben über 140 bekannte Charaktere ihren Auftritt. Mit einem selbst zusammengestellten Quartett gilt es, einer Allianz von Superschurken das Handwerk zu legen – darunter Größen wie Galactus oder Dr. Doom. In den actionreichen Levels bedient man sich vor allem verschiedenster Nahkampftechniken, wobei die Wii Remote für die verschiedenen Attacken geschwungen wird. Dabei sollen die Bewegungen des Controllers denen der Spielcharaktere entsprechen, sodass die Keilerei ganz natürlich von der Hand geht. Zerstörbare Umgebungen mitsamt jeder Menge waffentauglicher Objekte gibt es natürlich auch. Rollenspiel-Elemente und verschiedene Kostüme mit Spezialeigenschaften sorgen für spielerischen Tiefgang. Außerdem hat jeder Heldentrupp seine Vor- und Nachteile, sodass man angehalten ist, mit dessen Zusammenstellung zu experimentieren. Wie wäre es also mit der Kombination Blade, Aquaman, Captain America und das Ding? Oder doch lieber eine Gruppe von Powerfrauen mit Elektra an der Spitze? Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Habt ihr euch für ein Team entschieden, könnt ihr ihm einen Namen geben, ein eigenes Logo kreieren, Power-ups anwenden und – je nach Spielweise – einen guten oder schlechten Ruf erlangen.

GENIALES INTRO

Grafisch erfreuen uns vor allem die gelungenen Effekte und die schönen Charaktermodelle. Das Feuer beispielsweise, mit dem die menschliche Fackel angreift, sieht wirklich toll aus. Beeindruckend ist auch der Auftritt des turmhohen Mega-



AUTSCH! Wolverine ist nicht zimperlich, wenn man ihm ans Leder will. BILD: ACTIVISION

ÜBERLEGEN Das Heldengespann lässt sich nicht so einfach aufhalten. BILD: ACTIVISION

» Grafisch erfreuen uns die gelungenen Effekte und schönen Charaktermodelle. «

Kolosses Galactus, der alles um sich herum zermalmt und nicht mit normalen Mitteln zu besiegen ist. Auch die Render-Videos sind fantastisch gelungen. Selten haben wir ein so geniales Spiele-Intro gesehen. Mit viel Liebe und Gespür für die Charaktere wird man in einer langen, aufwendigen Sequenz auf den Kampf gegen das Böse eingestimmt. Auf sich allein ist man übrigens nie gestellt, denn bis zu drei Freunde dürfen euch helfen, das Gute zum Sieg zu führen. Dabei soll sich kaum ein Spiel ähneln, da es immer wieder wichtige Entscheidungen zu treffen gilt, die dann den Spielverlauf und vor allem die Schlusssequenz beeinflussen, wo die Konsequenzen des Handelns klar werden. Wiederholtes Durchspielen ist also Pflicht! Als zusätzlichen Anreiz wurden Comic-Hefte im Spiel versteckt, die geheime Missionen für bestimmte Helden starten. Jede Menge Arbeit also, falls man das Spiel komplett lösen will. ■

VORSCHAU

MARVEL: ULTIMATE ...

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Spieler:	1-4
Termin:	8. Dezember 2006
Web:	www.marvelultimatealliance.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Für Comicfans ein Muss! Der Titel ist aber auch für jeden Spieler interessant, der Wert auf toll inszenierte Action und großen Umfang legt.

INTERVIEW mit Producer Matthew Paul

» Zusehen allein ist cool. «

BILD: ACTIVISION

In der Activision-Allianz hat Matthew Paul die Superkraft, spannende Interviews zu geben. Wir haben es uns nicht nehmen lassen, ihm einige Fragen zu stellen.

Spielt die Handlung in einem bestimmten Comic-Szenario oder ist es eher eine Art „Best-of"?
Marvel: Ultimate Alliance ist eher ein „Best-of" aller Marvel-Comics, aber es wurde ein wenig aktualisiert, um besser in die heutige Zeit zu passen. Da sich die Marvel-Geschichte über mehr als 40 Jahre spannt, mussten wir sicherstellen, dass die Storylines Sinn ergeben, wenn sie miteinander verwoben werden. Alles in allem gibt es unheimlich viel, was den Fans gefallen dürfte. Und sogar, wenn man noch nie einen Marvel-Comic gelesen hat, wird das Spiel eine tiefgründige Story bieten, die jeder genießen kann.

Wie verändert die Wii-Steuerung die Spielerfahrung?
Die Wii-Controller ermöglichen ein viel dynamischeres, lebendigeres Spielerlebnis. Es ist schwer zu beschreiben, weil man Gesten und Bewegungen nicht so gut erklären kann, wie man sie selbst physisch erfährt. Nintendo wird eine wirklich einzigartige Erfahrung mit seinem neuen System bieten. Die Bewegungen fügen sich so flüssig aneinander, dass ich beim Betrachten der Spieler denke: „Es ist genauso cool, zuzusehen, wie selbst damit zu spielen!"

Glauben Sie, dass die Verbindung zwischen Spieler und Spielfigur durch solch natürliche Bewegungen enger wird?
Sicher. Wenn man ein Spiel spielt, welches sich so intuitiv steuert wie *Marvel: Ultimate Alliance*, wird eine wichtige Barriere durchbrochen. Nicht nur, dass sich der Spieler keine Knöpfe mehr merken muss, er probiert auch instinktiv neue Dinge während des Spiels aus und wird oft dafür belohnt. Ich spiele unser Spiel oft und wenn ich beispielsweise finde, eine bestimmte Attacke wäre typisch für Wolverine, und ich diese Bewegung ausführe und imitiere, dann fühle ich mich genau wie Wolverine ... und das macht Spaß!

Wie unterscheidet sich die Wii-Version von den anderen Versionen bezüglich technischer Begrenzungen?
Die Wii-Grafiken sind erweiterte Versionen der Xbox-Grafik. Auch wenn das Spiel nicht ganz Next-Generation ist, so kommt es dem doch sehr nahe. Wisst ihr eigentlich schon, dass *Marvel: Ultimate Alliance* für Wii 480p Auflösung, Breitbild und Dolby Surround unterstützen wird?

Wird man online miteinander zocken können?
Leider gibt es keinen Online-Modus für Wii.

FREIHEIT Mit einem Elegant Eagle springt Tiffany der Sonne entgegen. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Exklusiv für Wii
- Zehn Charaktere
- Über 90 Events
- Arcade-Gameplay
- Inklusive Skater-Editor
- Die Wii-Fernbedienung wird im Spiel wie ein NES-Pad gehalten

Tony Hawk's Downhill Jam

Kommt hier ein neues SSX Tricky auf uns zu?

AUTOR: THOMAS SCHREINER/SEBASTIAN ESSNER

Gegen Ende 1999 erschien *Tony Hawk's Skateboarding* für die PlayStation, dem im Laufe der Jahre viele Nachfolger und Kopien wie *Aggressive Inline* entsprangen, und löste im Anschluss eine bis heute ungebrochene Trendsportwelle aus. Nach mittlerweile siebenjähriger Karriere der *Tony Hawk*-Reihe waren viele Spieler der Meinung, dass es Zeit für etwas frischen Wind wäre. Diese Bedenken könnten sich nun dank *Tony Hawk's Downhill Jam* für Wii in Luft auslösen.

» Diesmal steht Arcade-Gameplay anstelle von Simulationselementen im Vordergrund. «

ARCADE STATT SIMULATION

Im Gegensatz zu *Tony Hawk's Project 8*, das für PS3 und Xbox 360 auf den Markt kommen soll, ist *Tony Hawk's Downhill Jam* allerdings eine Exklusiventwicklung für die neue Nintendo-Konsole. Diese soll von den innovativen Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung Gebrauch machen und wird zum Hardware-Launch in den Regalen eurer Händler zu finden sein. Im Gegensatz zu den anderen Teilen der Serie steht ein umkompliziertes Arcade-Gameplay statt komplexen, realistischen Simulationselementen im Vordergrund. Der Controller der Wii wird, im Stil von *Sonic Wild Fire*, wie das NES-Pad seitlich gehalten und auf Knopfdruck führt ihr diverse Aktionen durch. Der 1-Knopf bewirkt einen Ollie, ein Druck auf den 2-Knopf hat sowohl Flips als auch Grinds zur Folge und der B-Knopf auf der Rückseite der Fernbedienung wird für Grabs genutzt. Fahrt ihr z. B. über ein Geländer, könnt ihr versuchen, mit Bewegungen der Wii-Fernbedienung nach links oder rechts die Balance zu halten. Das hört sich zwar recht unkompliziert an, ist in Wirklichkeit aber gar nicht so einfach. In bestimmten Abschnitten der Strecken gibt es auch blaue Ringe, für deren Durchfahren ihr Punkte einheimst. Um noch schnellere Zeiten zu erreichen und neue Rekorde aufzustellen, gilt es natürlich auch diesmal wieder vielerlei Abkürzungen zu finden. Fallt ihr dabei

Die Teile der Tony-Hawk-Serie

Die Serie rund um den Skate-Gott Tony Hawk hat schon viele Episoden auf diversen Spielekonsolen hinter sich. Schaut euch das mal an:

- 1999: Tony Hawk's Skateboarding (PSone, Dreamcast, N64, GBC, N-Gage)
- 2000: Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSone, Dreamcast, N64, GBA, GBC, PC, Mac, PocketPC)
- 2001: Tony Hawk's Pro Skater 3 (PSone, PS2, GC , GBA, Xbox, PC, Mac)
- 2002: Tony Hawk's Pro Skater 4 (PSone, PS2, GC, GBA, Xbox, PC, Mac)
- 2003: Tony Hawk's Underground (PS2, GC, GBA, Xbox)
- 2004: Tony Hawk's Underground 2 (PS2, GC, GBA, Xbox, PC)
- 2005: Tony Hawk's Underground 2 Remix (PSP)
- 2005: Tony Hawk's American Wasteland (PS2, GC, PC, Xbox, Xbox 360)
- 2006: Tony Hawk's American Sk8land (DS, GBA)
- 2006: Tony Hawk's Downhill Jam (DS, Wii)
- 2006: Tony Hawk's Project 8 (Xbox 360, PS3)

WETTKAMPF Im Rennen müsst ihr es mit vier Gegnern gleichzeitig aufnehmen. BILD: ACTIVISION

MALERISCH Beachtet mal die schönen Lichteffekte, die von Mackenzies Körper realistisch reflektiert werden. BILD: ACTIVISION

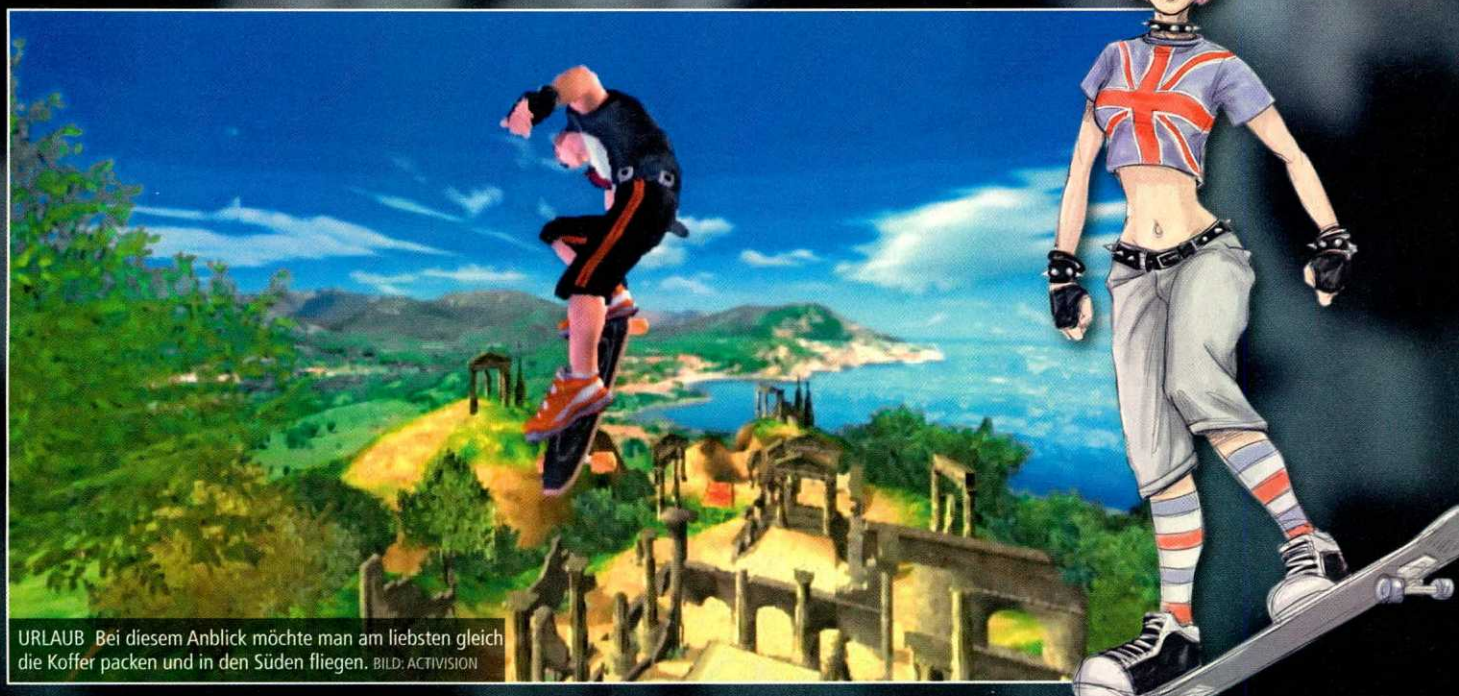
hin oder fahrt ihr gegen Leitplanken, solltet ihr die Wii-Fernbedienung wild schütteln, denn das bringt euren Skater schnell wieder auf die Beine. Je spektakulärer und schneller ihr fahrt, desto mehr Punkte wandern auf euer Konto. Diese kommen schließlich eurem Fahrer zugute, indem ihm dadurch bessere Attribute oder neue Boards vergönnt sind.

KOPIEN STATT ORIGINALE

Nur Tony Hawk hat es als einziger Originalfahrer auf die DVD geschafft, die restlichen acht Skateboardfahrer sind der Fantasie der Entwickler entsprungen. Alle unterscheiden sich dabei durch ihre verschiedenen Fähigkeiten. Wollt ihr nun lieber mit der attraktiven Tiffany, dem smarten Gunnar oder doch dem Altmeister selbst auf Highscore-Jagd gehen? Ihr habt die freie Auswahl. Ist wider Erwarten kein passender Fahrer für euch im Angebot, könnt ihr euch auch selbst einen Skater kreieren. Dies geschieht mit einem komfortablen und einfach zu bedienenden Editor, der viele Gestaltungsmöglichkeiten für euer Alter Ego bietet. Bevor ihr euren Fahrer auswählt bzw. abspeichert, könnt ihr noch mal in einem separaten Menü überprüfen, ob der Recke euren Vorstellungen entspricht. Egal für wen ihr euch am Ende entscheidet: Anschließend fahrt ihr mit ihm oder ihr auf einer der über 90 Events in acht Städten, die über die ganze Welt verteilt sind. Dabei kann es euch beispielsweise nach Hongkong, San Francisco oder Edinburgh verschlagen. Dort müsst ihr dann gegen vier Gegner bestehen, um am Ende als Erster die Ziellinie zu überqueren. Dabei könnt ihr mit Objekten und anderen Skatern auf der Strecke interagieren: Überspringt Autos oder brettert durch verwüstbare Gebiete und zerstörbare Objekte. Und schließlich könnt ihr auch noch eure Gegner umhauen, um siegreich über die Ziellinie zu skaten. Nicht ganz fair, nicht ganz fein, aber der Zweck heiligt in diesem Fall die Mittel. Insgesamt gesehen dürfte sich das Gameplay somit stark an *SSX Tricky* orientieren, das ja schon seit geraumer Zeit für den GameCube erhältlich ist.

GAMEPLAY PUR STATT GRAFIK

Videos von der E3 im Mai 2006 und der kürzlich zu Ende gegangenen Games Convention erwecken den Eindruck,



URLAUB Bei diesem Anblick möchte man am liebsten gleich die Koffer packen und in den Süden fliegen. BILD: ACTIVISION

SPEKTAKULÄR Macht diese Aktion mal in Wirklichkeit nach! BILD: ACTIVISION

dass grafisch eher auf Geschwindigkeit denn auf Texturvielfalt gesetzt wird. Laut den Entwicklern Toys For Bob, die auch schon für das gelungene *Disney's Extreme Skate Adventure* verantwortlich zeichneten, ist es ihnen wichtiger, konstante 60 Bilder pro Sekunde zu erreichen, als mit opulenter Optik zu beeindrucken. Trotzdem hätte man einige der Texturen bestimmt detailreicher gestalten können und auch das ehrgeizige Ziel in Bezug auf die Bildrate wird noch nicht ganz erreicht. Akkustisch dürfte es diesmal den ersten Impressionen nach zu urteilen mehr in Richtung Hard Rock anstelle des des locker-lässigen Hip-Hops der vergangenen Serienteile gehen. Alles in allem also gute Voraussetzungen für schweißtreibende und spannende Sessions an der Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Allerdings sollten die Entwickler noch einige Grafikfehler ausmerzen, dann ist durchaus ein Hit drin. ■

VORSCHAU

T.H.'S DOWNHILL JAM

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys For Bob
Spieler:	1-4
Termin:	Dezember 2006
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Innovativer Trendsport-Titel des Serien-Urgesteins mit dem Gameplay von SSX Tricky und bis jetzt noch verbesserungswürdiger Optik.

Splinter Cell Double Agent

Verhindert diesmal mit Sam Fisher einen Terroranschlag!

AUTOR: THOMAS SCHREINER/SEBASTIAN ESSNER

Für die Wii-Version von *Splinter Cell Double Agent* verspricht Ubisoft unter anderem eine weit verzweigte Geschichte und eine neue, authentische Ausrüstung. Außerdem sollen die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk für ein völlig neuartiges Spielgefühl sorgen. Genügend Gründe also, sich auf den Release im Herbst zu freuen. Von Mathieu Ferland, dem Producer von *SC Double Agent* bei Ubisoft, haben wir nun nähere Infos erhalten. ■

SCHICK Beachtet die hübschen Lichteffekte, die den Raum erhellen. BILD: UBISOFT

Fakten

- Nutzung des Wii-Controllers für Sams Körperhälften
- Komplexe Story mit verschiedenen Endsequenzen
- Doppelte Missionsziele
- Wii-Launchtitel

VORSCHAU

SPLINTER CELL DOUBLE ...

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Spieler:	1-?
Termin:	Dezember 2006
Web:	www.splintercell.de.ubi.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Infiltriert die Welt des Terrorismus und rettet die Menschheit vor einem verheerenden Anschlag. Innovationen machen Lust auf mehr.

TOILETTE Dieser Terrorist hat wohl gerade seine Notdurft verrichtet. BILD: UBISOFT

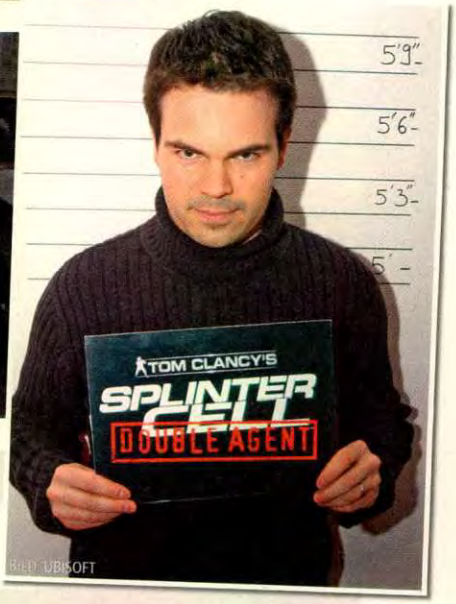


BILD: UBISOFT

INTERVIEW mit Mathieu Ferland, Producer bei Ubisoft

≫ Die Erfahrung mit Wii ist einzigartig. ≪

Die Wii-Version von *Splinter Cell Double Agent* basiert auf den anderen Konsolen-Versionen, bietet aber eine neue Steuerungsmöglichkeit. Kannst du beschreiben, wie sich Sam Fisher mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk spielt?
Wir wollten die Steuerung so intuitiv wie möglich gestalten. Wir schafften es, dafür eine Kontrollmöglichkeit für Nunchuk und Wii-Fernbedienung herauszufinden. Der Nunchuk dient zur Kontrolle der unteren Körperhälfte und die Wii-Fernbedienung ist für den oberen Körperteil zuständig. Der Analog-Stick des Nunchuk wird zum Laufen genutzt, mit dem C-Knopf kriecht Sam. Den Nunchuk nach oben geschwungen, springt er – nach links oder rechts bewegt, presst sich Sam gegen Wände. Die Wii-Fernbedienung dient zum Umsehen, Zielen oder Schießen. Sie wird auch zum Knacken von Schlössern benutzt, indem sie nach links und rechts gedreht wird.

Verändern die Steuerungsmöglichkeiten des Wii das Spielerlebnis? Glaubst du, die Verbindung zwischen Spieler und Spielcharakter wird durch die Verwendung von solchen natürlichen Bewegungen enger?
Zweifellos erhöht sie das Eintauchen ins Spiel. Allein schon das Zielen mit der Wii-Fernbedienung wird zur Erweiterung deines Arms genutzt. All die Aktionen, die wir mit der Wii-Steuerung ausführen können, werden mit Körperbewegungen dargestellt, die zu der Aktion passen.

Gibt es spezielle Wii-Features oder Spielmodi? Sind die Levels identisch zu den anderen Versionen?
Die Architektur und Gestaltung der einzelnen Missionen ist ähnlich. Es ist interessant, festzustellen, dass mit einem ähnlichen Spieldesign die Spielerfahrung mit der Einführung neuer Kontrollmöglichkeiten des Charakters verändert wird.

Die Wii-Fernbedienung hat ein eingebautes Mikrofon. Hast du schon Ideen, wie man die Controller-Funktion verwenden kann? Möchtest du auch „WiiConnect24" verwenden?
Nein, im jetzigen Stadium gibt es keine weiteren Ideen.

Wir alle wissen, dass Wii nicht in der Lage ist, HD-Grafiken wie die Xbox 360 oder die PS3 zu zeigen. Glaubst du, dass die Atmosphäre von Splinter Cell Double Agent **unter dieser Tatsache leiden wird?**
Nein, denn das Spielerlebnis mit Wii ist einzigartig und wenn du es erst einmal ausprobiert hast, wirst du das auch merken. HD ist wirklich ein schönes Extra, aber es bringt nicht zwangsläufig Spielspaß.

Super Mario Galaxy

Deutschlandexklusiv: Wir haben brandneue Bilder des Überflieger-Jump&Runs!

VOLLES ROHR Die zielsuchenden Kugelwillis lösen so manches Rätsel. BILD: NINTENDO

Fakten

- Bewegt im Level bestimmte Objekte mit der Wii-Fernbedienung!
- Bosskämpfe in mehreren Angriffsphasen
- Das Iglu-Labyrinth aus Super Mario 64 (1997, N64) ist wieder da!
- Altbekannte Gegner sind dabei: Pokeys, Gumbas, Kugelwillis
- Automatische Kameraführung
- Comeback der Wirbelattacke aus Super Mario World (1992, SNES)!

AUF UND DAVON Mithilfe der gelben Sternfelder katapultiert sich Mario durchs All. BILD: NINTENDO

SCHWERELOS Klickt die blauen Sterne an, damit Mario dorthin schwebt. BILD: NINTENDO

WIEDERSEHEN Die bekannten Mario-Gegner trefft ihr auch im Weltraum. BILD: NINTENDO

DREHWURM Die Wirbelattacke enthüllt so manche versteckte Münze. BILD: NINTENDO

» Nintendo hat auch Mario Party 8 für Wii bestätigt! «

SCHWERKRAFT Bei Mario Galaxy seid ihr öfters auch mal kopfüber unterwegs. BILD: NINTENDO

BRENZLIG Diese Lavawelt ist wunderschön und brandgefährlich. BILD: NINTENDO

KLEBRIG Mit der Wii-Fernbedienung zieht ihr am Netz und schleudert Mario gegen die dicke Spinne. BILD: NINTENDO

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS/SEBASTIAN STANGE

Sektlaune bei den *Mario*-Fans: Nintendo hat *Mario Party 8* für Wii bestätigt, zudem haben wir als einziges deutsches Magazin neue Screenshots zum kommenden Überflieger-Jump&Run *Super Mario Galaxy* aufgepickt – und die können sich wahrhaft sehen lassen! Wunderschöne Transparenzeffekte und eine Galaxie fantastischer Planeten verdeutlichen, dass uns ein Wii-Spektakel allererster Güteklasse bevorsteht. Wir lassen euch nun mit den Bildern allein und können es kaum erwarten, endlich in unbekannte Weiten vorzudringen. Ein kleiner Hüpfer für den Klempner, ein großes Spiel für Wii! Denn für uns ist *Super Mario Galaxy* bislang der beste Wii-Titel!

VORSCHAU

SUPER MARIO GALAXY

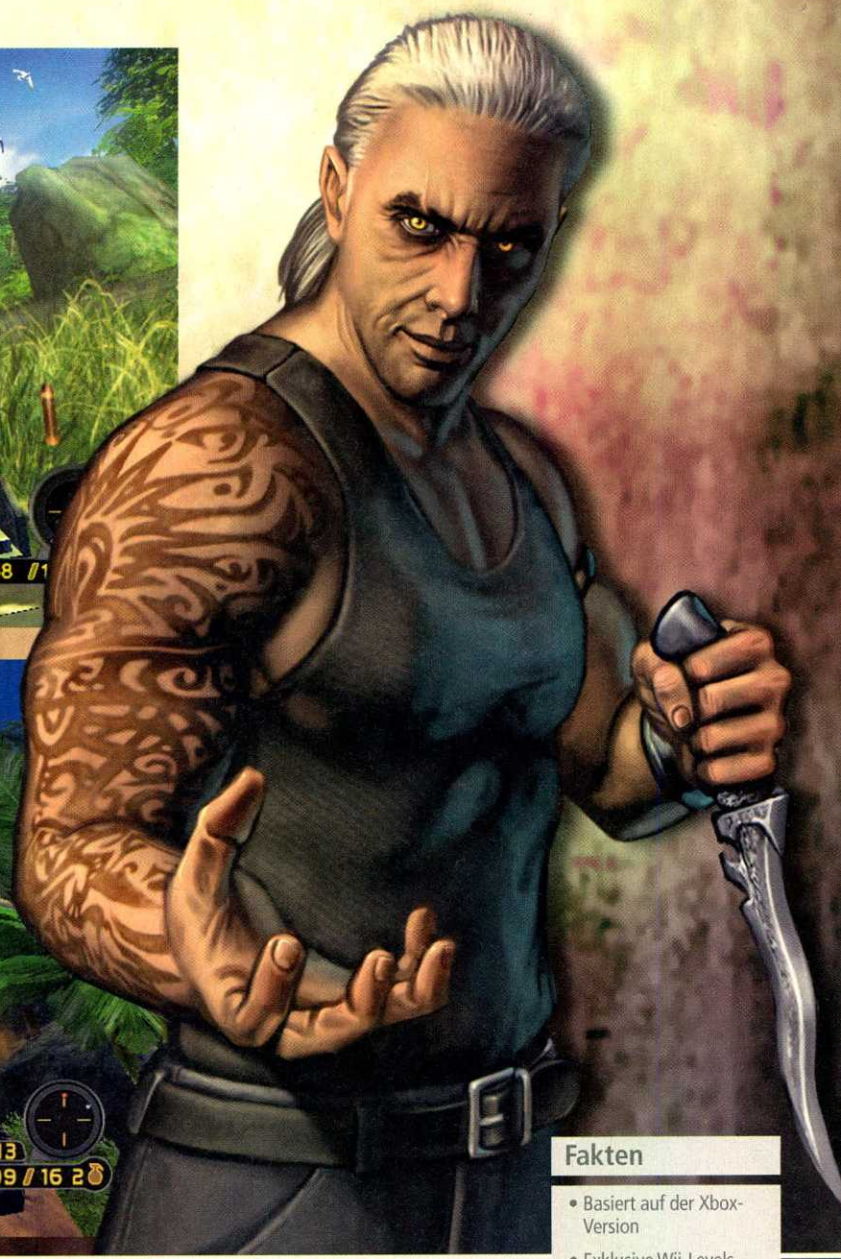
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Die galaktische Spielwelt glänzt mit fantastischen Ideen und einer tollen technischen Inszenierung. Unbedingt vormerken!

VOLLES ROHR Mit dieser fetten Knarre könnt ihr den Angriff wagen. BILD: UBISOFT

DETAILGRAD Man beachte, wie sich Vögel und Schmetterlinge in den Levels tummeln. BILD: UBISOFT

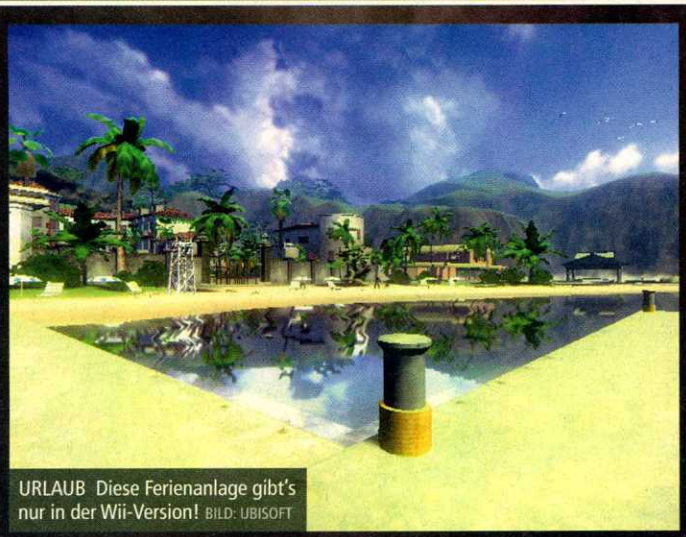


Far Cry: Vengeance

Die ersten Wii-Bilder zum Dschungel-Shooter!

Fakten

- Basiert auf der Xbox-Version
- Exklusive Wii-Levels
- Verschiedene Fahrzeuge
- Spieler erhält „wilde" Fähigkeiten
- Multiplayer-Modus



URLAUB Diese Ferienanlage gibt's nur in der Wii-Version! BILD: UBISOFT

NICHT NETT Far Cry: Vengeance richtet sich klar an ältere Spieler. BILD: UBISOFT

PUMPGUN Die Schrotflinte ist besonders auf kurze Distanz effektiv. BILD: UBISOFT

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe bereits die ersten Infos zur *Far Cry*-Umsetzung auf Wii präsentierten, gibt es inzwischen jede Menge neuer Fakten und vor allem endlich Wii-Screenshots. Ihr könnt euch nun selbst davon überzeugen: *Far Cry: Vengeance* – so der offizielle Name der Wii-Version – sieht klasse aus! Die üppigen Dschungelwelten, die detaillierten Waffenmodelle und realistischen Gegner zeigen, dass Wii durchaus in der Lage ist, beeindruckende Spielegrafik zu zaubern.

WILDES BLUT

Selbst spielerische Details verriet man uns inzwischen. Jack Carver, der auch in den bisherigen *Far Cry*-Titeln die Hauptrolle spielte, kämpft sich nicht nur mit Waffengewalt durch den Dschungel, sondern besitzt besondere „wilde" Attacken. Aus weiter Entfernung kann er Gegner anspringen und ausschalten. Auch seine Sprungkraft und Schnelligkeit lassen sich steigern, damit Jack vom Gejagten zum Jäger werden kann. Aber auch ohne übermenschliche Fähigkeiten kann man den Gegnern einen Schritt voraus sein. Der dichte Dschungel bietet viele Möglichkeiten, sich an die Feinde anzuschleichen. Ein Schwung mit der Wii Remote und Jack überwältigt sein Opfer. Das Actionspiel wendet sich aufgrund der deutlichen Gewaltdarstellung klar an ältere Zocker.

AUF ACHSE

Der Fuhrpark des Spiels wird umfangreich und lange Laufpassagen lassen sich vermeiden, wenn man die Augen nach Fahrzeugen offen hält. Neben Quad-Bikes und Pick-up-Trucks stehen euch auch Hovercrafts und Jet-Skis zur Verfügung. An Bord steuert ihr die Vehikel per Nunchak-Stick und könnt per Wii Remote weiterhin eure Waffe abfeuern. Ist eine Bordkanone vorhanden, reicht ein Ruck des Nunchaks, um sich dahinterzuklemmen und großkalibrige Argumente auszuteilen.

Ein einsames Inselabenteuer wird *Far Cry: Vengeance* übrigens nicht, denn ein Mehrspielermodus wurde definitiv bestätigt. In dessen „Chaos Modus" tretet ihr gegen eure Freunde an und der letzte Überlebende gewinnt. Alles in allem dürften Action-Fans langsam die Machete wetzen, denn der Wii-Survivaltrip ins Grüne macht nicht nur einen hervorragenden Eindruck, sondern soll noch dieses Jahr in die Läden kommen. ■

VORSCHAU

FAR CRY: VENGEANCE

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Spieler:	1-?
Termin:	Dezember 2006
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Je mehr wir über Far Cry: Vengeance erfahren, desto größer wird unsere Vorfreude, schließlich hat der Titel eine Menge Potenzial.

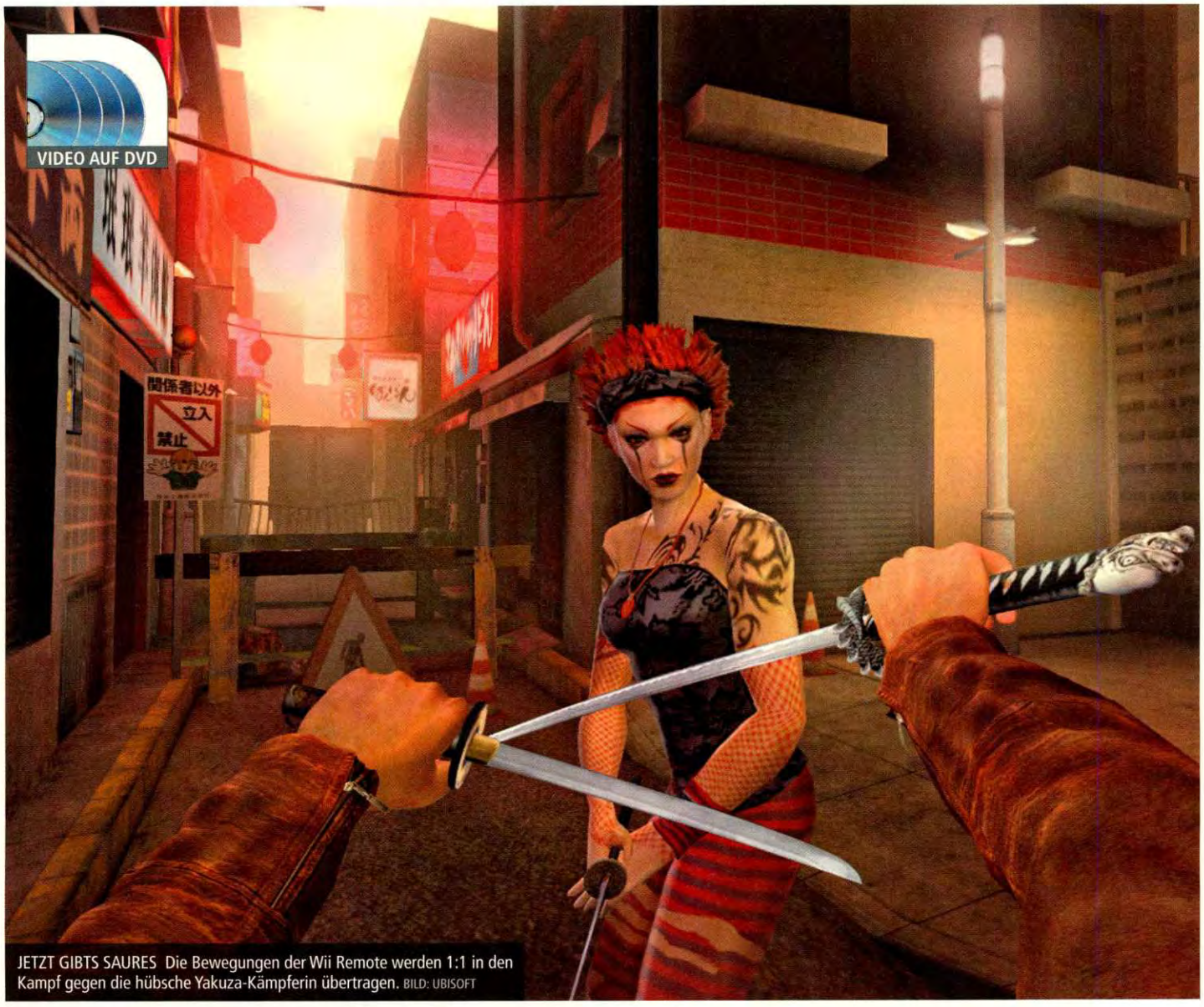
Schwungvolle Attacken

Müsst ihr bei den Schusswaffen im Spiel lediglich den Abzug drücken, benötigen die Nahkampfangriffe etwas mehr Körpereinsatz. Je nachdem ob ihr einem Gegner mit gezogener Machete auflauert oder eine wilde Attacke auf euer hilfloses Opfer ausführt, nötig ist ein gezielter Schwung mit der Wii Remote.

WÜTEND Mittels seitlichen Schwingers der Wii Remote startet ihr einen tödlichen Nahkampfangriff. BILD: UBISOFT

HEIMTÜCKISCH Hier müsst ihr die Schlagbewegung der Machete nachahmen. BILD: UBISOFT

TREPPAUF So manche Rebellenbasis bekommt von euch ungebetenen Besuch. Man beachte die genialen Wasserfälle. BILD: UBISOFT



JETZT GIBTS SAURES Die Bewegungen der Wii Remote werden 1:1 in den Kampf gegen die hübsche Yakuza-Kämpferin übertragen. BILD: UBISOFT

Fakten

- Gangster-Geschichte in Japans Unterwelt
- Inklusive Splitscreen-Modus
- Im Spiel wird kein Blut fließen
- Realistische Schwertsteuerung per Wii Remote
- Pünktlich am Wii-Launchtag erhältlich!

Red Steel

Ubisoft verbessert Grafik und Steuerung seines Wii-Vorzeigetitels!

AUTOR: MARKUS PFEFFER/FABIAN SLUGA

Nur noch wenige Wochen und *Red Steel*, eines der ambitioniertesten Third-Party-Projekte für Wii, steht pünktlich zum Launch der Hardware in den Läden. Grund genug für Ubisoft, mit einigen neuen Screenshots endlich neue Spielszenen jenseits der bereits bekannten E3-Demo zu zeigen.

» Jede Bewegung der Wii Remote wird jetzt direkt ins Spiel übertragen! «

JAPAN FÜR ANFÄNGER

Ein Mann muss seine Angebetete aus den Klauen böser Gangster retten. Nichts Unspektakuläres so weit, hätte der Amerikaner nicht mit der Tochter des Bosses eines mächtigen Clans der Yakuza – der japanischen Mafia – angebandelt. Für ihn gilt es nun, nicht nur die Kunst des Schwertkampfes zu lernen, sondern auch, sich in einer völlig fremdartigen Metropole zurechtzufinden. Was genau damit gemeint ist, zeigten bereits die bisher veröffentlichten Screens, in denen dutzende Leuchtreklamen in dunklen Gassen um die Wette strahlten. Auf den neuen Screens nun dringt der Protagonist tiefer in die düstere Unterwelt Japans vor und legt sich mit den Handlangern der Verbrecherbande an.

Dabei machen die Entwickler kein Hehl daraus, dass es nicht darum ging, ein möglichst realistisches Bild von Japans Gangsterwelt zu zeichnen. Vielmehr soll die Fremdheit einer unbekannten Kultur im Mittelpunkt der Story stehen – typische Lokalitäten wie ein traditionelles japanisches Restaurant oder das Geisha-Viertel sind in *Red Steel* daher ebenso anzutreffen wie der eine oder andere etwas stereotype Gangster. Dass es mitunter auch anders geht, beweisen indes Charaktere wie Little

BLUTLEER Splatter bleibt in Red Steel außen vor – stattdessen gibt es Lichteffekte wie diesen. BILD: UBISOFT

KOCHSTUDIO In der Großküche geht's heiß her – da wird der Kellner sauer. BILD: UBISOFT

KOMM NUR! Auch hier hilft die zweite Klinge in der linken Hand beim Defensiv-Kampf. BILD: UBISOFT

UNANGENEHM Dass brennende Autoreifen stinken, scheint die Gangster nicht zu stören. BILD: UBISOFT

Scorpion – Punk-Ladys wie sie dürften in realen Yakuza-Kreisen wohl eher die Ausnahme sein.

GRAFIK-EVOLUTION

Mit jedem neuen Satz Screenshots, den Ubisoft veröffentlicht, sieht *Red Steel* noch besser aus. Wirkten besonders die gegnerischen Figuren auf früheren Bildern noch etwas steif, so sieht man sie jetzt entschlossen mit ihren Schwertern herumfuchteln oder ihre Waffe auf den Spieler richten. Auch wenn ein leichter Hauch von Comic-Stil beibehalten wurde, so wirken die neuen Spielszenen doch deutlich realistischer als das bisherige Material. Realistisch sind auch viele der Effekte, die das Spiel zieren. In der Küche beispielsweise geht ein Gasboiler mit einer Explosion in die Luft und aktiviert wiederum die Sprinkleranlage. Lediglich auf die Darstellung von Blut hat Ubisoft bewusst verzichtet – stattdessen begleiten Lichteffekte gelungene Streiche mit dem Katana.

Diese werden in *Red Steel* nun übrigens nicht mehr, wie ursprünglich geplant, nur in wenige vorgegebene Richtungen möglich sein – stattdessen wird jede Bewegung der Wii Remote originalgetreu auf den Bildschirm übertragen! Durch leichte Bewegungen des Nunchuck hat man zudem die Möglichkeit, ein kleineres Katana zum Abblocken zu verwenden. ■

VORSCHAU

RED STEEL

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris
Spieler:	1-?
Termin:	8. Dezember 2006
Web:	www.redsteelgame.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Das ungewöhnliche Setting und die innovative Steuerung machen Red Steel zu einem der interessantesten Launch-Titel. Ein potenzieller Hit!

BILD: N-ZONE

N-ZONE-CHECK IN ZWEI TEILEN
Wir machen die Probe aufs Exempel und fühlen namhaften Spieleherstellern auf den Zahn.

Der große Service-Test

Teil 2: E-Mail- und Telefon-Support

AUTOR: THOMAS SCHREINER, SEBASTIAN STANGE

Im ersten Teil unseres Service-Tests haben wir die Anleitungen und Webseiten diverser Spielehersteller untersucht und bewertet. Da Service aber mehr als nur Information ist, testeten wir für den zweiten Teil, wie es um den E-Mail- und Telefon-Support der Kandidaten bestellt ist. Dabei haben wir an jeden der 16 Hersteller zwei Mail-Anfragen geschickt und deren Spiele- und Technikhotlines angerufen. Per Mail oder Onlineformular fragten wir nach einer neuen Spieleanleitung und einem Retro-Spiel, das vor mindestens 8 Jahren erschienen ist. Am Telefon suchten wir nach Cheats und wollten wissen, was wir mit einer zerkratzten Spiele-Disk machen könnten. Dabei war uns neben dem Ergebnis vor allem das „Wie" sehr wichtig. Wie schnell und persönlich wurden unsere Mails beantwortet? Wie lange hingen wir in Warteschleifen fest? Wie teuer waren unsere Telefonate und wie kompetent unsere Gesprächspartner? Dabei haben wir einige Überraschungen erlebt, positiv und negativ, die wir euch nicht vorenthalten wollen.

E-MAILS FÜR ALLE

Bei unseren Mail-Anfragen erlebten wir die erste Überraschung, denn allem Anschein nach haben einige Hersteller einen gemeinsamen Support oder zumindest dasselbe Supportsystem. Die Bearbeitungsnummern der Anfragen über die Webseiten von Sega, THQ, Activision, Take 2 und Atari sowie die von EA und Ubisoft waren sich sehr ähnlich und auch die Formulierung der Standard-Mails war zum Teil identisch.

Generell war das Absenden unserer Online-Anfragen sehr unkompliziert. Viele Webseiten bieten umfangreiche Support-Bereiche oder Mail-Adressen, an die man sich mit seinen Problemen wenden kann. Einige Hersteller verlangen dabei eine Registrierung, beispielsweise EA oder Ubisoft. Take 2 pocht gar auf die Eingabe des Produktcodes von der Verpackung eines Spiels. Das ist zwar ungewöhnlich,

Technik-Hotlines

	Kosten pro Min.	Warteschlange in Min.	Anzahl Versuche	Freundlichkeit/ Hilfsbereitschaft	Problemlösung	Gesamtdauer in Min.	Gesamtkosten	Ergebnis	FAZIT
Gewichtung				20%	40%	10%	30%		
Electronic Arts 09001-202520	0,25 €	00:25	1	★★★★☆	★★★★★	01:40 ★★★★★	0,50 € ★★★★★	4,8 ★	Nachem wir das Problem erklärten, wurde uns ohne großes Zögern der Austausch des Spiels angeboten. Das hörten wir natürlich gern!
Ubisoft 01805-554938	0,12 €	00:50	1	★★★★★	★★★★★	04:56 ★★☆☆☆	0,60 € ★★★★½	4,6 ★	Superfreundlich wurde uns der Austausch gegen eine kleine Gebühr angeboten und gleich noch die Rücksendung vorbereitet.
Atari 09001-771882	1,24 €	00:20	1	★★★★½	★★★★★	01:30 ★★★★★	2,48 € ★★★☆☆	4,3 ★	Zwar kostete der Anruf verhältnismäßig viel, die freundliche Servicekraft bot uns aber sofort den Austausch an. Vorbildlich!
Nintendo 01805-005806	0,12 €	Keine	1	★★★★☆	★★★☆☆	01:50 ★★★★★	0,24 € ★★★★★	4,0 ★	Ein sehr netter Mitarbeiter bot einen Austausch der CD gegen eine Gebühr von 25 Euro an. Das ist zwar teuer, aber fair!
THQ 01805-605511	0,12 €	10:40	3	★★★½☆	★★★★★	11:55 ☆☆☆☆☆	1,44 € ★★★★☆	3,9 ★	Nach einigen Versuchen erreichten wir einen Mitarbeiter, der uns sofort den Umtausch anbot. Das hat aber gedauert!
Sony 01805-766977	0,12 €	01:40	1	★★½☆☆	★★★☆☆	02:20 ★★★★☆	0,36 € ★★★★★	3,6 ★	Nach Vermittlung ins Umtauschcenter wurde der Umtausch angeboten, sofern das Spiel nicht älter als 6 Monate ist.
Vivendi Games 09001-151200	0,62 €	00:40	1	★★★½☆	★★★★☆	03:40 ★★★☆☆	2,40 € ★★★☆☆	3,5 ★	Zwar wurde uns der kostenlose Austausch der Spieledisk angeboten, jedoch leider nur in gebrochenem Deutsch.
Take 2 09001-392492	0,62 €	01:40	1	★★★☆☆	★★★½☆	02:57 ★★★½☆	1,86 € ★★★½☆	3,4 ★	Wir wurden auf die Webseite verwiesen, wo der Umtausch gegen 10 Euro Gebühr möglich ist. Geht das nicht telefonisch?
Konami 09001-101989	0,64 €	00:20	1	★★★☆☆	★½☆☆☆	01:42 ★★★★★	1,28 € ★★★★☆	2,9 ★	Umtausch ist nicht drin und auch Tipps und Infos mussten wir dem Callcenter-Mitarbeiter mühsam durch Nachbohren entlocken.
Microsoft 0800-1812968	0,00 €	11:00	1	★★½☆☆	★★☆☆☆	13:15 ☆☆☆☆☆	0,00 € ★★★★★	2,8 ★	Nach langer Wartezeit wurde uns sehr ernst erklärt, dass ein Umtausch nicht möglich ist, es gab aber wirklich gute Tipps.
Midway 09001-505516	1,25 €	00:50	1	★★★★☆	★★☆☆☆	02:49 ★★★½☆	3,75 € ★½☆☆☆	2,4 ★	Ein Umtausch sei nicht möglich, dennoch wurden uns sehr freundlich verschiedene Alternativen vorgeschlagen.
Activision 09001-225155	0,59 €	14:00	4	★★★☆☆	★★★★☆	15:20 ☆☆☆☆☆	9,44 € ☆☆☆☆☆	2,2 ★	Nach insgesamt 14 Minuten Warteschlange und fast 10 Euro Telefonkosten entschädigt der flotte Austausch nicht wirklich.
Sega 09001-007342	1,49 €	00:10	2	★★☆☆☆	★★☆☆☆	06:20 ★☆☆☆☆	2,98 € ★★½☆☆	2,1 ★	Es wurde recht streng erklärt, dass ein Umtausch ausgeschlossen sei, löblicherweise mitsamt einer guten Begründung.
Buena Vista Games 09001-510059120	1,75 €	02:30	1	★★★☆☆	★☆☆☆☆	03:50 ★★★☆☆	7,00 € ☆☆☆☆☆	1,3 ★	Uns wurde empfohlen, den Händler um Umtausch zu bitten. BVG selber bietet leider keinen Austausch zerkratzter Disks an.
Eidos 09001-839572	1,86 €	03:35	3	★★★☆☆	★☆☆☆☆	04:35 ★★☆☆☆	9,30 € ☆☆☆☆☆	1,2 ★	Der Mitarbeiter konnte unsere Anfrage nicht entscheiden und verwies uns auf die Webseite. Der Tipp war wirklich teuer!

Capcom bietet keine Telefonhotline für technische Probleme an.

Versuche:
Hier seht ihr, wie oft wir anrufen mussten, bis unsere Anfrage endgültig beantwortet wurde.

Warteschlange:
So viel Zeit haben wir während unseres Anrufs untätig in Warteschlangen verbracht.

Freundlichkeit/ Hilfsbereitschaft:
Wir bewerteten, wie freundlich und von sich aus hilfsbereit man am Hörer war.

Problemlösung:
Wie hilfreich und lohnenswert war der Anruf bei der Hotline? Welche Qualität hatte die Hilfe?

Gesamtdauer:
Je länger ein Anruf dauerte, desto weniger Sterne vergaben wir, schließlich wartet niemand gern.

Gesamtkosten:
Wie viel hat der Anruf insgesamt gekostet? Hohe Kosten führen natürlich zu einem Punktabzug!

Ergebnis:
Die Teilwertungen fließen je nach ihrer Gewichtung in das gerundete Gesamtergebnis ein.

Spiele-Hotlines

	Kosten pro Min.	Warteschlange in Min.	Freundlichkeit/ Hilfsbereitschaft	Problemlösung	Gesamtdauer in Min.	Gesamtkosten	Ergebnis	FAZIT
Gewichtung			20%	40%	10%	30%		
Nintendo 09001-000000	1,99 €	00:06	★★★★½	★★★★★	01:44 ★★★★★	1,99 € ★★★½	4,4 ★	Super! Die Lösung wurde uns ohne Nachschlagen verraten und ausführlich und kompetent erklärt.
THQ 09001-505511	0,99 €	00:53	★★★	★★★★½	01:48 ★★★★★	1,98 € ★★★½	3,8 ★	Bei THQ wurde uns die Lösung sehr zügig und korrekt vorgetragen. Der Anruf lohnte sich.
Atari 09001-771883	1,24 €	00:20	★★★½	★★★★½	01:22 ★★★★★	2,48 € ★★★	3,7 ★	Die Servicekraft war sehr engagiert und suchte uns schnell die gewünschte Lösung.
Activision 09001-510055	0,62 €	00:40	★★★	★★★★½	02:16 ★★★★	1,86 € ★★★½	3,7 ★	Nach der Vermittlung an einen anderen Kollegen wurde uns sehr rasch geholfen.
EA 09001-302530	1,25 €	00:17	★★★	★★★½	02:00 ★★★★★	2,50 € ★★★	3,4 ★	Nach einiger Recherche gab es freundliche und kompetente Hilfe zu unserem Problem.
Eidos 09001-839582	1,86 €	01:18	★★★	★★★★½	03:30 ★★★	7,44 €	2,7 ★	Bei Eidos wurde uns sehr kompetent und ausführlich geholfen, was aber recht teuer war.
Nintendo 24h 09001-111000	0,99 €	Keine	Nicht möglich	★★	02:57 ★★★★½	2,97 € ★★½	2,4 ★	Die Komplettlösungen vom Band sind schnell und deutlich gesprochen und gut navigierbar.
Take2 09001-391491	1,86 €	00:15	★★★	★★	01:10 ★★★★★	3,72 € ★½	2,4 ★	Nach langer Suche in der Datenbank bekamen wir leider eine teilweise falsche Antwort.
Sega 09001-1107342	1,49 €	00:32	★★★	★	01:10 ★★★★★	2,98 € ★★½	2,3 ★	Man konnte uns nicht helfen, obwohl die Lösung z. B. online schnell gefunden wäre.
Buena Vista Games 09001-510059121	1,75 €	00:25	★★★	★	01:16 ★★★★★	3,50 € ★★	2,1 ★	Leider konnte man uns trotz Nachbohrens nicht den gewünschten Cheat mitteilen.
Midway 09001-505517	1,25 €	00:08	★★★★½	★	02:50 ★★★★	3,75 € ★½	2,1 ★	Trotz großer Mühe und Hilfsbereitschaft wird der gewünschte Cheat leider nicht gefunden.
Konami 09001-101966	1,86 €	00:30	★★	★★★	03:50 ★★½	7,44 €	1,9 ★	Der wortkarge Mitarbeiter fand die richtige Lösung erst nach langer Suche. Das war teuer!
Capcom 09003-508080	1,86 €	Keine	Nicht möglich	★½	03:00 ★★★½	5,58	1,2 ★	Ein Telefonroboter mit niederländischem Dialekt trug recht träge Lösungen vor.

Microsoft, Sony, Ubisoft und Vivendi Games bieten keine Spielehotline an.

stellt aber sicher, dass nur Besitzer der Originalspiele Hilfe bekommen.

SIE HABEN POST

In den Postfächern unserer – extra für die Reportage eingerichteten – Mail-Accounts tummelte sich schnell jede Menge Post, jedoch vor allem automatisch generierte Bestätigungsmails. Die konkreten Antworten ließen länger auf sich warten, bis auf eine Ausnahme: Unglaubliche 24 Minuten dauerte es nur, bis wir vom Eidos-Serviceteam eine Mail mit der digitalisierten Anleitung zu *TimeSplitters 2* bekamen. Mit einer solch vorbildlichen Leistung hatte bei uns niemand gerechnet, bravo Eidos! Auch Electronic Arts hat sich da ein Lob verdient, schließlich erhielten wir deren Anleitung für *SSX: Tricky* nach knappen 90 Minuten ebenfalls in Bestzeit. Die Bronzemedaille hat sich Nintendo verdient: Es wurde angeboten, uns gegen das Rückporto eine Kopie der Anleitung zuzusenden. Da sagten wir nicht nein und einige Tage später erhielten wir einen großen Brief mitsamt der Anleitung zu *Pikmin*, super!

FUNKSTILLE

Leider blieben nach diesem gelungenen Testbeginn weitere Erfolge aus. Alle anderen Anfragen wurden mit Standard-Mails beantwortet, die uns durchweg ein „Leider nein" mitteilten. Daher verzichten wir bei der Bewertung des Mail-Supports auch auf eine ausführliche Testtabelle, zu ähnlich ist ein Großteil der Ergebnisse. Denn auch bei der Frage nach den acht Jahre alten Retro-Spielen ähnelten sich nahezu alle Antworten. Jeder Hersteller bedauerte, zu Bezugsmöglichkeiten des jeweils angeforderten Spiels keine Angaben machen zu können. Immerhin wurde in manchen Mails auf alternative Bezugsquellen hingewiesen. Bei Activision (*Tony Hawk's* für N64), Microsoft (*Flight Simulator 95*), Eidos (*Tomb Raider* für Sega Saturn) und Sega (*Rez* für Dreamcast) war man so nett.

HILFE AM HÖRER

Unsere Erfahrungen mit den Hotlines waren weitaus differenzierter und nicht weniger verblüffend. Bei den Spieletipps wurden wir angenehm überrascht, denn in der Regel konnten unsere Probleme schnell gelöst werden. Der Siegerkranz

WIE BITTE? **Der Anruf bei Capcom sorgte für Stirnrunzeln: die Stimme vom Band hat einen starken Dialekt.** BILD: N-ZONE

SAUER **Wenn man nach 5 Minuten Wartezeit plötzlich aus der Leitung fliegt, liegen die Nerven blank.** BILD: N-ZONE

Der schnellste E-Mail-Support

BILD: N-ZONE

Das Problem einer angeblich verschollenen Anleitung wurde leider nur von drei Herstellern zufriedenstellend gelöst. Hier seht ihr, wer es auf das Siegertreppchen geschafft hat.

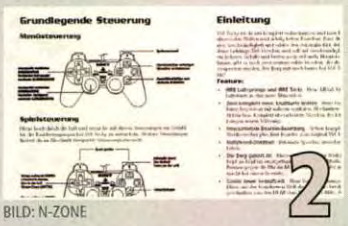


BILD: N-ZONE

PLATZ 1 Von Eidos bekamen wir bereits nach 24 Minuten eine neue Anleitung per Mail zugeschickt.

PLATZ 2 Bei Electronic Arts war man ebenfalls nicht langsam und wir erhielten nach 90 Minuten Post.

BILD: N-ZONE

PLATZ 3 Gegen das Rückporto in Briefmarken sendete uns Nintendo eine Kopie der Anleitung zu.

gebührt dabei der Nintendo-Helpline. Ein Anruf dort kostet zwar pauschal 1,99 Euro, dafür hat man jedoch die Zeit, sich ausführlich beraten zu lassen. Die Kompetenz unserer Gesprächpartner erstaunte uns vollends. Sofort und ohne nachzuschlagen beantwortete man uns komplizierte Detailfragen zu *Zelda: The Wind Waker*. Da können wir nur ein dickes Lob aussprechen. Negativerfahrungen gab es aber auch, so erwartet den Anrufer bei der Capcom-Hotline eine niederländisch sprechende Automatenstimme, die einen recht träge per Tastenwahl zu verschiedenen Komplettlösungen führt. Hier haben wir entnervt aufgegeben, schließlich ist dort der Anruf mit 1,86 Euro pro Minute überaus teuer. Da liegt auch das Problem eines solchen Services, denn meist haben wir für eine einfache Auskunft mehr bezahlt, als eine Stunde Recherche im Internetcafé kosten würde. Spielehotlines sind also eher eine Option für die wenigen Zocker ohne Internetanschluss. Aufgefallen ist uns außerdem, dass sich anscheinend wieder einige Hersteller praktisch ein Callcenter teilen. Schließlich haben wir ein und dieselben Ansagen und Warteschleifenmelodien bei vielen verschiedenen Nummern gehört.

GEFANGEN IN DER WARTESCHLEIFE

Zu unserer Verblüffung stellten sich die Telefonate mit den technischen Hotlines – wir fragten nach dem Austausch einer zerkratzten Spiele-Disk – als weitaus schwieriger heraus. Zwar waren die Gesprächskosten in der Regel niedriger, jedoch landeten wir sehr viel öfter in einer Warteschleife oder flogen plötzlich ganz aus der Leitung. Bei Activisions Hotline benötigten wir gar vier Versuche und 14 Minuten Geduld, bis wir unser Problem schildern konnten – dann bekamen wir aber prompte Hilfe. Bei Microsoft war der Anruf wenigstens umsonst und die elfminütige Wartezeit von toller Musik begleitet. Ganz allgemein sehen wir bei den Technik-Hotlines jedoch Nachholbedarf. Zu häufig sind wir während unserer Tests vertröstet worden oder mussten das Gespräch ohne Ergebnis beenden, weil sich niemand zuständig fühlte.

Hat es oft auch etwas länger gedauert, brachten die meisten Hotlines letztendlich doch Hilfe, sei es durch Tipps, wie man eine DVD retten kann, oder durch das Angebot des Austauschs. Activision, Atari, Electronic Arts, THQ und Vivendi Games boten einen kostenlosen Austausch der vermeintlich defekten Scheibe an, während Nintendo, Take 2 und Ubisoft diesen Service auch offerieren, dafür aber eine Gebühr verlangen. Die Bestnote gebührt klar Electronic Arts, dort wurde uns schnell, unkompliziert und überaus freundlich geholfen. Man bedenke, dass keiner der Hersteller dazu verpflichtet ist, einen solchen Service anzubieten!

VIELE GUTE ANSÄTZE

Unserer Ansicht nach wäre es unfair, über alle Kategorien hinweg einen abschließenden Gesamtsieger zu küren. Schließlich hat jeder Hersteller auf unterschiedlichen Gebieten seine Stärken und Schwächen. Daher belassen wir es bei den Bewertungen innerhalb der einzelnen Disziplinen. Wir freuten uns über all die guten Ansätze, die die verschiedenen Hersteller bei ihrem Service boten. Nintendos Telefon-Flatrate, die blitzschnelle Mail von Eidos oder der unglaublich zuvorkommende Mitarbeiter bei der THQ-Hotline begeisterten uns. Lahme Telefonroboter, veraltete Webseiten und schmucklose Anleitungen gefielen uns weniger. Betrachtet man alle von uns untersuchten Kategorien, dann fällt auf, dass die großen Publisher wie Nintendo, Electronic Arts oder Ubisoft insgesamt ein wenig besser abschneiden als der Rest. Wir finden: Guter Service ist ein Aushängeschild für jeden Hersteller, ganz gleich, ob groß oder klein. Es lohnt sich also immer, einen guten Support zu bieten und damit für einen guten Ruf zu sorgen. ■

STRAHLEMANN **Bei einigen Hotlines hatten wir allen Grund zur Freude!**
BILD: N-ZONE

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO |

Hersteller: Nintendo

SUPER MARIO GALAXY. BILD: NINTENDO

Das ist wohl die größte Neuigkeit: Ursprünglich sollte *Super Paper Mario* zum Abschied des GameCube noch auf Nintendos betagtem Würfel erscheinen. Das wurde jetzt aber definitiv geändert: *Paper Mario* kommt nun für Wii – aber wohl nicht als Launchtitel.

WII	SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
WII	SUPER PAPER MARIO	2007	JUMP & RUN
WII	MARIO PARTY 8	2007	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS	1. DEZ.	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO SLAM BASKETBALL	10. NOVEMBER	SPORT

SUPER PAPER MARIO. BILD: NINTENDO

SUPER PAPER MARIO. BILD: NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA |

Hersteller: Nintendo

Ein Blick in unsere Charts untermauert einmal mehr, wie sehr Nintendo-Fans *The Legend of Zelda: Twilight Princess* herbeisehnen – egal ob für den GameCube oder Wii.

WII	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	8. DEZ.	ACTION-ADVENTURE
DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	2007	ACTION-ADVENTURE
GC	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	DEZEMBER	ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS. BILD: NINTENDO

METROID PRIME 3: CORRUPTION |

Hersteller: Nintendo

Nintendo mischt mit Wii die Videospiel-Szene und mit *Metroid Prime 3: Corruption* das Ego-Shooter-Genre gehörig auf.

WII	METROID PRIME 3: CORRUPTION	2007	EGO-SHOOTER

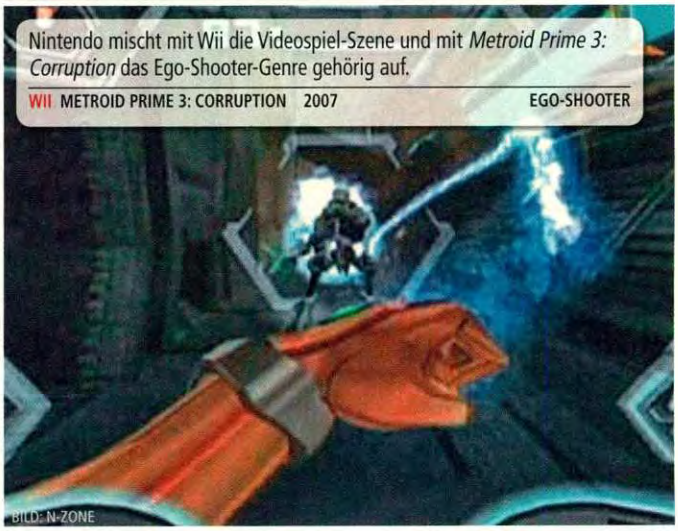


BILD: N-ZONE

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo

Die Fans lechzen nach Neuigkeiten – wir auch. Noch immer ist nicht bestätigt, ob Sonic einen Auftritt in *Super Smash Bros. Brawl* bekommen wird. Wir warten … und warten … und warten …

WII	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

BILD: NINTENDO

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Pokémon Diamond & Pearl bringt eine neue kriminelle Organisation hervor, genannt Team Galaxy! Diese Schurken betreiben heimtückische Forschungen und gelten als Drahtzieher eines ruchlosen Plans, in den auch die Pokémon des *Diamond & Pearl*-Covers, Diaruga und Parukia, involviert sein werden.

WII	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM BLAU	10. NOVEMBER	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
GB	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM ROT	10. NOVEMBER	ROLLENSPIEL

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

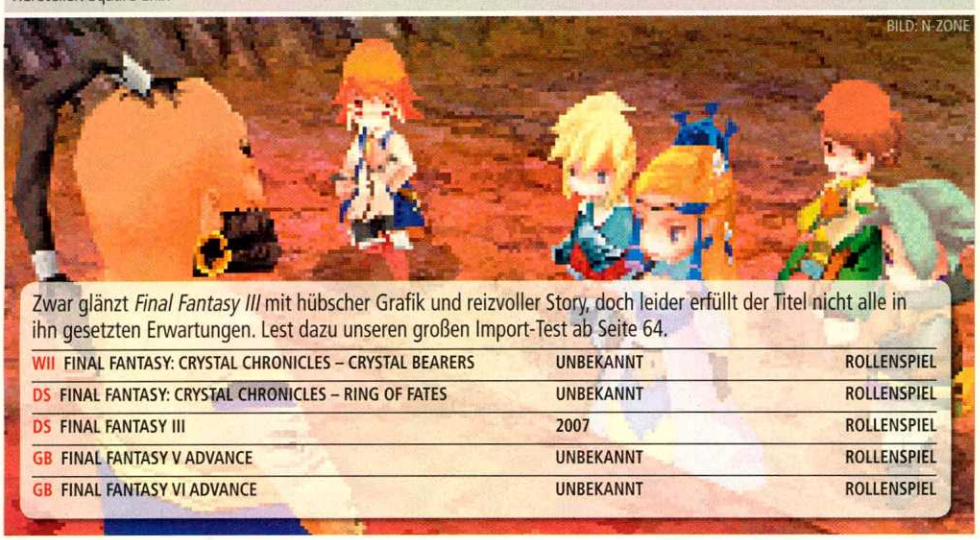


BILD: N-ZONE

Zwar glänzt *Final Fantasy III* mit hübscher Grafik und reizvoller Story, doch leider erfüllt der Titel nicht alle in ihn gesetzten Erwartungen. Lest dazu unseren großen Import-Test ab Seite 64.

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY V ADVANCE	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

RESIDENT EVIL – UMBRELLA ...

BILD: CAPCOM

Hersteller: Capcom
Termin: Unbekannt
Genre: Action

Hier schließen sich Wissenslücken: *Umbrella Chronicles* verbindet die Handlung des Bestsellers *Resident Evil 4* mit den früheren Episoden.

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 4. Quartal
Genre: Geschicklichkeit

Voller Körpereinsatz ist mit der Wii-Fernbedienung gefragt. Das gilt nicht nur für *Wii Sports*, sondern auch für Geschicklichkeitsspiele wie *Smooth Moves*.

YOSHI'S ISLAND

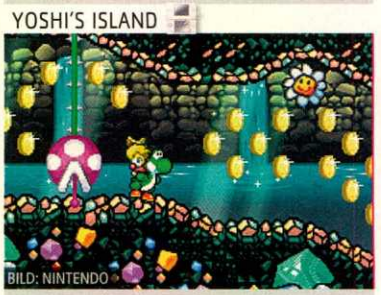


BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 1. Dezember
Genre: Jump & Run

Auch der Nachfolger von *Yoshi's Island* für das Super NES sollte – wie der DS selbst – Spieler aller Altersklassen begeistern können.

BIG BRAIN ACADEMY

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Geschicklichkeit

Das Training für die grauen Zellen kann weitergehen! Alleine oder zu zweit löst man Logik-Aufgaben und lässt seine Hirnmasse bewerten.

TERMINE

Wii

Launch-Titel

Blazing Angels: Squadrons of WWII	Dezember
Call of Duty 3	Dezember
Cars	Dezember
Der Pate	Dezember
Excite Truck	Dezember
Far Cry Vengeance	Dezember
Gottlieb Pinball Classics	Dezember
GT Pro Series	Dezember
Jagdfieber	Dezember
Happy Feet	Dezember
Harry Potter	Dezember
Himmel und Huhn – Ace in Action	Dezember
Leader Board Golf	Dezember
Lucas der Ameisenschreck	Dezember
Madden NFL 07	Dezember
Marvel: Ultimate Alliance	Dezember
Monster 4x4 World Circuit	Dezember
Need for Speed Carbon	Dezember
Puzzle Balls	Dezember
Rayman Raving Rabbids	8. Dezember
Red Steel	8. Dezember
Splinter Cell Double Agent	Dezember
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	Dezember
SSX	Dezember
Super Fruit Fall	Dezember
Super Monkey Ball: Banana Blitz	Dezember
Tennis Masters	Dezember
The Legend of Zelda: Twilight Princess	8. Dezember
Tiger Woods PGA Tour 07	Dezember
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Dezember
Tony Hawk's Downhill Jam	Dezember
Wii Sports	8. Dezember
Wii Play	8. Dezember

2006/2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Battalion Wars 2	Unbekannt
Blitz: The League	Unbekannt
Disaster: Day of Crisis	Unbekannt
Dragon Quest Swords	Unbekannt
Elebits	2007
Mario Strike Charged	Unbekannt
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Unbekannt
Metal Slug Anthology	Unbekannt
One Piece Unlimited Adventure	Unbekannt
Project H.A.M.M.E.R.	Unbekannt
Resident Evil	Unbekannt
Sadness	Unbekannt
Sonic und die geheimen Ringe	Frühjahr 2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Trauma Center: Second Opinion	Unbekannt
Wario Ware: Smooth Moves	Unbekannt

GameCube

Zuletzt erschienen

Der tierisch verrückte Bauernhof	Test folgt	
FIFA 07	SP 89%	MP 89%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	SP 83%	MP 84%
Monster House	SP 65%	MP –

Oktober

Die Sims 2: Haustiere	19. Oktober
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe!	Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	Oktober
Tom Clancy's S.C.: Double Agent	Oktober

November

Jagdfieber	02. November
Need for Speed Carbon	02. November

Dezember

Shrek Smash 'n' Crash	Dezember

2006/2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Baten Kaitos Origins	Unbekannt
Harvest Moon: Magical Melody	4. Quartal 2006
The Legend of Spyro: A New Beginning	Unbekannt
The Legend of Zelda: Twilight Princess	4. Quartal 2006
Tomb Raider Legend	2006/2007

DS

Zuletzt erschienen

42 Spieleklassiker	SP 75%	MP 91%
Age of Empires: The Age of Kings	SP 83%	MP 70%
Cars	SP 52%	MP 52%
FIFA 07	Test folgt	
Garfield 2	SP 45%	MP –
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	Test folgt	

Alle Angaben ohne Gewähr.

Oktober

Actionloop	27. Oktober
Cartoon Network Racing	Oktober
Chrash Boom Bang!	Oktober
Die Sims 2: Haustiere	19. Oktober
Emily Erdbeer	Oktober
Englisch Training: Spielend Englisch lernen	13. Oktober
Nintendo DS Browser	06. Oktober
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe!	Oktober
Sudoku Master	27. Oktober
Superman Returns	26. Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	Oktober

November

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	2. November
Castlevania: Portrait of Ruin	November
Catz	November
Dogz	November
Eragon	November
Hamsterz Life	November
Hotel Dusk: Room 215	24. November
Jagdfieber	02. November
Mario Slam Basketball	10. November
Need for Speed Carbon	02. November
Neue Abenteuer auf dem Reiterhof	November
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	10. November
Spider-Man: Battle for New York	23. November
Tony Hawk's Downhill Jam	November
Xiaolin Showdown	November

Dezember

Yoshi's Island 2	01. Dezember

2006/2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Alex Rider: Stormbreaker	4. Quartal 2006
Barbie: 12 Dancing Princesses	2006/2007
Black & White Creatures	2006
Children of Mana	2006
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Herbst 2006
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Garfield's A Tail of Two Kitties	2006
Garfield – The Bound …	1. Quartal 2007
Go Pets	2007
Guilty Gear: Dust Strikers	2006
Happy Feet	4. Quartal 2006
Harvest Moon DS	4. Quartal 2006
Kirby Squeak Squad	2006/2007
Lunar Knights	Winter 2006
Marvel Trading Card Game	2007
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	2006/2007
Metroid Prime Pinball	2006
My Frogger Toy Trials	Herbst 2006
Moonlight Fables	2006
Phoenix Wright: Ace Attorny	2006
Pro Evolution Soccer 6	Herbst 2006
Pokémon Diamond & Pearl	2006
Pokémon Ranger	2006
Rayman Raving Rabbids	2006/2007
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter 2006
Shrek Smash 'n' Crash	2006/2007
Star Fox DS	2006/2007
Steel Horizon	Herbst 2006
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2006/2007
Tenchu: Dark Secret	2006/2007
Tomb Raider Legend	2006/2007
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006
Winx Club: The Quest for the Codex	Herbst 2006

Game Boy

Zuletzt erschienen

Cars	SP 41%	MP –
Der tierisch verrückte Bauernhof	Test folgt	
Dogz	Test folgt	
FIFA 07	Test folgt	
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	Test folgt	
Lucas der Ameisenschreck	Test folgt	

Oktober

Bratz: Forever Diamonds	Oktober
Die Sims 2: Haustiere	26. Oktober
Marvel: Ultimate Alliance	26. Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	Oktober
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe!	Oktober
Unfabulous	Mitte Oktober

November

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	2. November
Barbie Diaries: High School Mystery	November
Barbie in: Die 12 tanzenden Prinzessinnen	November
Eragon	November
Jagdfieber	02. November
Need for Speed Carbon	02. November
Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot	10. November
Spider-Man: Battle for New York	23. November
Tony Hawk's Downhill Jam	November

Dezember

Shrek Smash 'n' Crash	Dezember
Superman Returns	01. Dezember

2006/2007

Advance Guardian Heroes	2006
Alex Rider: Stormbreaker	4. Quartal 2006
Ant Bully	2006
Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Barbie: Diary Mysteries	2006/2007
Danny Phantom: Urban Jungle	2006/2007
Eragon	2006/2007
Happy Feet	4. Quartal 2006
Metal Slug	2006
Rayman Raving Rabbids	2006/2007
Riviera: The Promised Land	2006
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter 2006
Scrabble Scramble	2006
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
Tomb Raider Legend	2006/2007
Wario Ware Twisted!	2006/2007
Winx Club: The Quest for the Codex	Herbst 2006

US

GameCube

Grim Adventures of Billy & Mandy	09. Oktober
Avatar: The Last Airbender	10. Oktober
SpongeBob: Creature from the Krusty Krab	16. Oktober
Flushed Away	16. Oktober
Nicktoons: Battle for Volcano Island	16. Oktober
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Oktober
Tomb Raider Legend	Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	Oktober

DS

Steel Horizon	02. Oktober
Avatar: The Last Airbender	02. Oktober
Death Jr. Science Fair of Doom	02. Oktober
Biker Mice From Mars	03. Oktober
Scooby-Doo! Who's Watching Who?	09. Oktober
Disney's Chicken Little: Ace in Action	16. Oktober
Magical Starsign	23. Oktober
Children of Mana	30. Oktober
Pokémon Ranger	30. Oktober
Scurge: Hive	Oktober
Nintendogs: Dalmatian & Friends	Oktober
Nacho Libre	Oktober
Puzzle de Harvest Moon	Oktober
Crash Boom Bang	Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	Oktober
Legend of the Dragon	Oktober

Game Boy

Avatar: The Last Airbender	02. Oktober
Summon Night 2	03. Oktober
Noddy: A Day in Toyland	03. Oktober
Naruto: Ninja Council 2	10. Oktober
Justice League Heroes: The Flash	10. Oktober
Danny Phantom: Urban Jungle	10. Oktober
SpongeBob: Creature from the Krusty Krab	16. Oktober
Yggdra Union	16. Oktober
Nicktoons	16. Oktober
Princess Natasha: Student Secret Agent	16. Oktober
Super Robot Taisen: Original Generation 2	17. Oktober
Tony Hawk's Downhill Jam	17. Oktober
Flushed Away	17. Oktober

Japan

DS

Alex Rider: Stormbraker	02. Oktober
Bubble Bobble Revolution	02. Oktober
Mage Knight Destiny's Soldier	02. Oktober
Rainbow Islands Revolution	07. Oktober
Monster Bomber	03. Oktober
DS Dengeki Bunko: Alison	05. Oktober
Guilty Gear Dust Strikers	05. Oktober
Kawaii Koinu DS	05. Oktober
KuruKuru Chameleon DS	05. Oktober
Ice Age 2	06. Oktober
Nintendo DS Browser	06. Oktober
F-24: Stealth Fighter	10. Oktober
Gekitou! Custom Robo	19. Oktober
Konductra	23. Oktober
Jigsaw Puzzle Odenkun	26. Oktober
Lode Runner	26. Oktober
Oshare Princess DS: Oshare ni Koishite!	26. Oktober
Tales of the Tempest	26. Oktober
Children of Mana	Oktober
Final Fantasy: Crystal Chronicles – Ring of Fates	Oktober
Magical Starsign	Oktober
Nintendogs: Dalmatian & Friends	Oktober
Scurge: Hive	Oktober
SNK vs. Capcom Card Fighters DS	Oktober
Touch Detective	Oktober

Game Boy

Final Fantasy V Advance	12. Oktober
Yggdra Union	Oktober

Nintendo DS

VERKAUFS-CHARTS

Dr. Kawashima rules, da gibt es nichts dran zu rütteln.

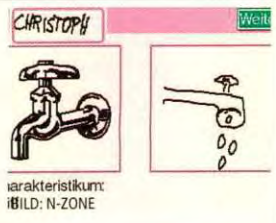


BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	4
2	5	New Super Mario Bros.	3
3	2	Animal Crossing: Wild World	5
4	4	Big Brain Academy	2
5	3	Nintendogs Dalmatiner & Friends	3
6	WE	Mario Kart DS	8
7	NEU	Cars	1
8	WE	Nintendogs Labrador & Friends	10
9	8	Kim Possible: Kimmunicator	3
10	NEU	SpongeBob: Der gelbe Rächer	1

LESER-CHARTS

Bei den Leser-Charts hat sich so gut wie nichts getan. Lediglich das gute alte *Tetris* bringt ein klein wenig frischen Wind hinein. Am längsten hält sich noch immer *Super Mario 64 DS*.

BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Mario Kart DS	9
2	2	New Super Mario Bros.	2
3	3	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	3
4	4	Metroid Prime: Hunters	4
5	5	Super Mario 64 DS	13
6	8	Nintendogs Labrador & Friends	9
7	6	Animal Crossing: Wild World	6
8	9	Castlevania: Dawn of Sorrow	7
9	7	Mario & Luigi: Partners in Time	7
10	WE	Tetris DS	4

MOST WANTED

Final Fantasy III und *Yoshi's Island 2* festigen ihren Anspruch, zu euren Favoriten gehören zu dürfen. Zusätzlich gibt es diesmal wieder drei vielversprechende Neueinsteiger.

BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy III	10
2	2	Yoshi's Island 2	2
3	NEU	Star Fox Command	1
4	NEU	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	1
5	3	Harvest Moon DS	9
6	5	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	5
7	6	Children of Mana	8
8	NEU	Need for Speed Carbon	1
9	10	Age of Empires: The Age of Kings	5
10	9	Castlevania: Portrait of Ruin	4

GameCube

VERKAUFS-CHARTS

Getragen von der Kino-Welle erobert *Cars* die Charts.

BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Cars	1
2	NEU	Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	1
3	2	Super Smash Bros. Melee (Player's Choice)	43
4	WE	Super Mario Sunshine (Player's Choice)	15
5	NEU	Dragon Ball Budokai	1

LESER-CHARTS

Stillstand auf den Plätzen eins bis drei. Nach längerer Pause feiert wenigstens Mario seine Rückkehr, dazu gesellt sich Resi Zero in Lauerstellung.

BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	41
2	2	Resident Evil 4	13
3	3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	2
4	WE	Mario Party 7	4
5	NEU	Resident Evil Zero	1

MOST WANTED

Nicht nur Wii-Verehrer erwarten mit Spannung das neue *Zelda*-Abenteuer. Link entwickelt sich zu einem wahren Dauerbrenner auf eurer Wunschliste.

BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	21
2	NEU	Need for Speed Carbon	1
3	2	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	6
4	5	Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	5
5	4	Harvest Moon: Magical Melody	6

Game Boy

VERKAUFS-CHARTS

Das Wohl der Tiere liegt euch stark am Herzen. Dafür fallen die karibischen Piraten deutlich zurück.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Meine Tierarztpraxis	2
2	WE	Kim Possible: Monkey Fists Rache	3
3	NEU	Cars	1
4	NEU	Pokémon Rubin	1
5	2	Pirates of the Caribbean 2	2

LESER-CHARTS

Golden Sun behält den Platz an der Sonne. Für die einzige Veränderung sorgt in diesem Monat *Super Mario World*.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Golden Sun	5
2	2	Pokémon Rubin & Saphir	5
3	3	The Legend of Zelda: The Minish Cap	3
4	4	Golden Sun: Die vergessene Epoche	4
5	WE	Super Mario World	2

MOST WANTED

Die Tendenz von *Pokémon* bleibt weiterhin steigend und EAs neuer Renner fährt auf Anhieb bis auf den zweiten Platz vor.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	2
2	NEU	Need for Speed Carbon	1
3	2	Tomb Raider Legend	2
4	1	Wario Ware Twisted!	3
5	4	Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	5

Wii

MOST WANTED

Link bleibt auch in diesem Monat unangefochten an der Spitze.

BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	4
2.	WE	Wii Sports	2
3.	NEU	Mario Strikers Charged	1
4.	5	Call of Duty 3	3
5.	4	Super Mario Galaxy	3
6.	7	Far Cry	2
7.	2	Red Steel	3
8.	NEU	Excite Truck	1
9.	3	Super Smash Bros. Brawl	4
10.	6	Need for Speed Carbon	2

JAPAN-CHARTS

Ähnlich wie der DS bei den Hardware-Verkäufen bleibt auch *New Super Mario Bros.* bei den Spielen die Nummer 1.

BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	1	New Super Mario Bros.	DS	5
2.	NEU	Final Fantasy III	DS	1
3.	NEU	Mogitate Tingle Rose-Coloured ...	DS	1
4.	4	More DS Brain Training	DS	6
5.	5	Talk! DS Cooking Navi	DS	2

US-CHARTS

Auf den ersten drei Plätzen bleibt alles unverändert, dafür rollen zwei alte Bekannte das Feld von hinten auf.

BILD: N-ZONE

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	1	New Super Mario Bros.	DS	3
2.	2	Brain Age	DS	4
3.	3	Big Brain Academy	DS	2
4.	WE	Animal Crossing: Wild World	DS	5
5.	WE	Nintendogs Dachshund & Friends	DS	9

MITMACHEN

SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Anleitung zum Mitmachen auf S. 96

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-MEN: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
Prince of Persia: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Revenge of the flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

BILD: NINTENDO

REFERENZ: DONKEY KONGA 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

SIMULATION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: ANIMAL CROSSING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

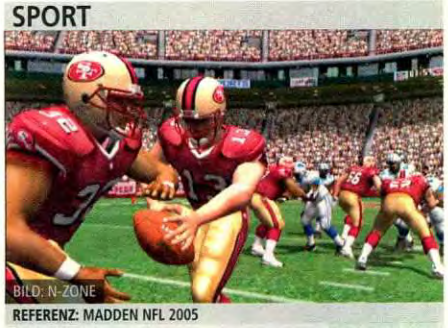


BILD: N-ZONE

REFERENZ: MADDEN NFL 2005

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%

FORTSETZUNG VON SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Street 2	04/06			
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%

STRATEGIE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

BILD: N-ZONE

REFERENZ: TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE (PC)

BILD: VALVE

Ich gestehe: Bei aller Nintendo-Liebe – diesen Monat gehe ich auf dem PC fremd. Dank neuem Computer kann auch ich endlich die Abenteuer von Gordon Freeman erleben.

Fabian Sluga

ELEKTROPLANKTON (DS)

BILD: N-ZONE

Diesen Monat lässt mich die Jagd nach Highscores oder Bestzeiten völlig kalt und ich suche lieber etwas Zerstreuung bei entspannenden Blubberklängen.

Thomas Schreiner

MARIO TENNIS (GB)

BILD: N-ZONE

Mittlerweile habe ich erkannt, dass aktiver Sport Mord ist, und widme mich nun lieber *Mario Tennis*. Dort ist die Verletzungsgefahr deutlicher geringer als beim Inlineskaten!

Sascha Dowidat

OCARINA OF TIME: MASTER QUEST (GC)

BILD: N-ZONE

Nicht mehr lange und ich bin auch mit dem Wassertempel durch. Habe ich schon erwähnt, dass das An- und Ausziehen der Eisenstiefel unendlich nervt?

Christoph Kraus

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05		87%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: METEOS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

REFERENZ: NEW SUPER MARIO BROS.

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%

RENNSPIEL

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Lost Magic	07/06	58%	60%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%

Game Boy Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

So langsam fällt die Anspannung der letzten Tage ab. Die Games Convention hat ihre Tore geschlossen und die letzte N-ZONE-Ausgabe ist bei der Druckerei. In dieser Woche erscheinen alle gut gelaunt im Büro, denn auch dieses Mal haben wir es ohne Wochenendarbeit geschafft. Während der eine oder andere aus diesem Grund noch immer stolz auf sich ist, kommt Fabian schon wieder mit dem Layoutplan für das nächste Heft gerannt: „Keine Müdigkeit vorschützen! Ihr könnt froh sein, dass wir hier nicht bei einer Tageszeitung sind!"

Zweite Woche

Am Montag sind zwei neue Praktikanten bei uns eingestiegen – Markus Pfeffer und Sebastian Essner – und sie haben auch gleich alle Hände voll zu tun. So ist das eben, wenn man ungeduldige, festangestellte Mitarbeiter mit Kaffee, kühlen Getränken und Schnittchen bedienen mu ... ähm, will. Plötzlich Lärm! PLOPP!! Christoph hat eine Flasche Schampus geköpft und begießt Sonys neueste Pressemitteilung: Der PS3-Release ist auf März 2007 verschoben. Die Redaktion baut daraufhin aus den letzten N-ZONE-Titelbildern ein überlebensgroßes Wii-Modell nach, bildet einen Schunkelkreis und feiert bis in die frühen Morgenstunden.

Dritte Woche

Welch Glanz in unserer bescheidenen Hütte. Nach überstandenem Krankenhausaufenthalt lässt sich Sascha wieder blicken und steckt wie immer voller Tatendrang. Sicherheitshalber hat er als Verkehrsmittel für den Weg ins N-ZONE-Schloss die U-Bahn gewählt und dafür seine Inliner zu Hause gelassen. Eine weise Entscheidung! Gegen Ende der Woche stürzt sich dann Fabian mitten hinein ins Jetset-Leben. Er jettet also flugs nach London zur Pressekonferenz von Nintendo und danach sofort wieder zurück, um uns alle brandheißen Enthüllungen über Wii aus erster Hand zu berichten.

Vierte Woche

Fabian ist noch immer von den Strapazen des London-Trips gezeichnet, aber es hat sich gelohnt. Denn seine Gesundheit konnte er gegen massenhaft aktuelle Wii-Infos eintauschen, die nicht nur die reguläre N-ZONE veredeln, sondern auch aus unserem Sonderheft zum Thema „Wii" ein Rundum-sorglos-Paket machen. Ab 18. Oktober dürft ihr euch selbst beim Zeitschriftenhändler eures Vertrauens davon überzeugen. Also Augen auf beim Zeitschriften-Kauf: Das Wii-Sonderheft erwartet euch.

SIEHT NACH SPASS AUS ... ist aber harte Arbeit. Fabian gibt in der Redaktion den Takt vor. BILD: UBISOFT/N-ZONE

FABIAN SLUGA
26, Leitender Redakteur

... zählt die Tage bis zur Wii-Veröffentlichung und genießt jede Gelegenheit, selbst Hand an die neue Konsole zu legen. Besonders *Zelda* hat es ihm angetan.

KINO-TIPP: Cars

THOMAS SCHREINER
32, Redakteur

... fühlt sich derzeit etwas eingerostet und freut sich schon auf *Wii Sports*, damit er endlich mal wieder etwas Bewegung bekommt.

BUCH-TIPP: Sylke Tempel: Die Tagesschau erklärt die Welt

CHRISTOPH KRAUS
21, Freier Redakteur

... vermisst die lauen Sommerabende, an denen er Praktikant „Super Marius" in *Mario Slam Basketball* abzockte. Mach' es gut, altes Scheißhaus!

BUCH-TIPP: Malcolm Gladwell: Tipping Point

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... fühlt sich dank medizinisch wertvollem Korsett wie ein Koopa Troopa und ist froh, seinen „blauen Panzer" bald wieder los zu sein!

BUCH-TIPP: Tommy Jaud: Resturlaub

ROLAND AUSTINAT
36, US-Korrespondent

... genießt in seinen Schreibpausen derzeit sonnige Herbsttage in San Francisco – im Sommer versteckt sich die Stadt leider im dichten Nebel.

KINO-TIPP: Little Miss Sunshine

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... freut sich schon darauf, dass in der Nähe seines frisch bezogenen Zuhauses in Tokio bald ein riesiges Fitness-Center eröffnet.

FILM-TIPP: Mushishi

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spiele-Systeme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspieler-Modus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

Testinhalt

GameCube

52 Die Sims 2: Haustiere
55 Monster House

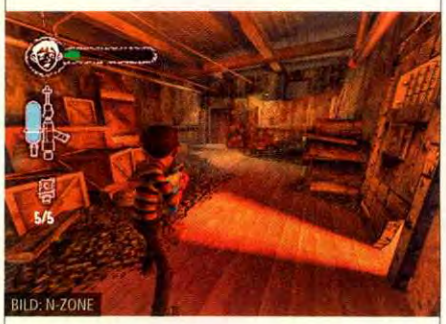


BILD: N-ZONE

Nintendo DS

58 English Training:
Spielend Englisch lernen
60 42 Spieleklassiker
61 Cars

BILD: N-ZONE

61 Garfield 2
64 Final Fantasy III

BILD: N-ZONE

Fakten

- Basiert auf dem Gameplay von Die Sims 2 (2005)
- Enthält 22 Hunde- und 15 Katzenrassen
- Zehn Familien können gespeichert werden
- Editor zum Erstellen der Sims und Haustiere
- Neuer Schauplatz: Stadtpark
- Für Einsteiger bis Profis
- Benötigt 124 Blöcke

VIDEO AUF DVD

Die Sims 2: Haustiere

Vier Wände und das liebe Vieh – kann das gutgehen?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Sie sind der Schrecken eines jeden Sims: Herzallerliebste Knuddelkätzchen, die im unbeobachteten Moment die Gardine zum Segeltörn missbrauchen oder Hunde mit Heißhunger auf Meerschweinchen. Doch Fans von EAs Lebenssimulation müssen sich auf die gefürchteten Spezies gefasst machen, schließlich bevölkert in Die Sims 2: Haustiere gleich eine ganze Bande munterer Fellbündel die virtuellen Wohngemeinschaften!

TIERE SUCHEN EINEN SIM

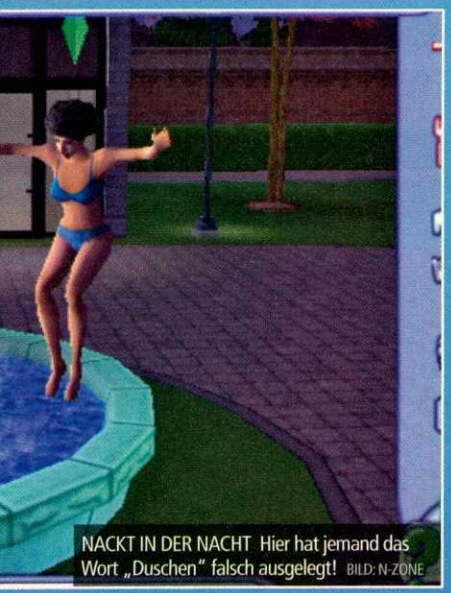
Das Vollpreis-Spin-off basiert dabei auf der zweiten Sims-Edition, die im November letzten Jahres für sämtliche Konsolen veröffentlicht wurde. Zu Beginn sucht ihr euch einen Namen für euer neues Domizil aus und entscheidet euch für eines der zahlreichen Wohnhäuser. Euch bleibt hierbei selbst überlassen, ob ihr komplett von Null beginnt und ein frisches Haus aus dem Boden stampft oder ob ihr eine fremde Familie aus ihren eigenen vier Wänden verweist, um euch dort breitzumachen. Wer es lieber klassisch mag, entscheidet sich für den Mittelweg und lässt seinen Sim in eine der vorgefertigten Häuser einziehen. Gemessen am Vorgänger obliegen euch diesmal noch mehr Freiheiten: Im Baumodus legt ihr anhand der zahlreichen Parameter fest, wie groß eure Bude wird, aus welchem Material die Außenfassade beschaffen sein soll und ob dichtes Gebüsch oder stämmige Bäume den Garten schmücken. Sind die häuslichen Dinge geklärt, geht's an die Hauptsache – eure Sims werden erstellt. Im gewohnt allumfassenden Charakter-Editor schneidert ihr euer persönliches Ebenbild zurecht und bestimmt, ob er solo bleibt, eine Gattin oder – wer's mag – einen Gatten zur Seite gestellt bekommt. Eine Revolution erfährt das Sims-Universum dank eines weiteren Editors, dem Haustier-Baukasten!

RAUHBEIN ODER SAMTPFOTE?

Im Haustier-Editor könnt ihr euch richtig austoben – man möchte ja schließlich selbst entscheiden, ob man sein teures Mobiliar von einem Stubentiger oder einem Kläffer zerfetzt bekommt! Habt ihr die Rasse und das Geschlecht des Vierbeiners bestimmt, geht's ans Feintuning: Unsere Wahl fiel auf den treuen Deutschen Schäferhund, dem wir nun im Editor einen frischen Look spendieren. Gar nicht so leicht, zwischen 8 Paar Schuhen, 18 Shirts, 19 Brillen, 33 Kopfbedeckungen, 15 Kapuzenpullis und 61 Halskettchen das passende Outfit zu finden! Doch natürlich liegt nicht nur das Äußere in eurer Verantwortung, sondern auch die inneren Werte: Ob euer Flohchauffeur eher schlampig, ordentlich, mürrisch, nett oder schüchtern ist, bestimmt ihr anhand einer Punkteskala, die ihr nach Belieben verändern könnt. Solange das Gleichgewicht stimmt und die Charaktereigenschaften in positiver und negativer Hinsicht fair verteilt sind,

HUNDSTAGE Diese bemitleidenswerte Töle sieht das ganze Leben durch die rosarote Brille. BILD: N-ZONE

SONNTAGSAUSFLUG Der Stadtpark ist ein völlig neues Szenario in der Sims-Welt. BILD: N-ZONE



NACKT IN DER NACHT Hier hat jemand das Wort „Duschen" falsch ausgelegt! BILD: N-ZONE

IMBISSBUDE Nach dem Käffchen sollten wir uns erst einmal mit Kumpel Jupp versöhnen! BILD: N-ZONE

sind sämtliche Konstellationen erlaubt. Habt ihr auch über die Fellbeschaffenheit und Schwanzlänge gerichtet, gebt ihr eurem Schnucki noch einen netten Namen und heißt ihn in eurer Wohnung willkommen! Unser mürrisch dreinblickender Schäferhund „Pussy" mag keine Rivalitätsspielchen, deshalb soll ihm keine Katze den Platz am Lieblingsfressnapf streitig machen. Statt also eine der 15 Katzenrassen in unsere Wohnung einziehen zu lassen, entwerfen wir lieber noch eine hübsche Freundin für unseren Sim. Als angestrebte Laufbahn für das Sims-Mädel wählen wir „Romantik" – schließlich soll die Herzensdame nicht in Saus und Braus leben wollen und ihr ganzes Geld für sinnlosen Schnickschnack verprassen. Nein, eine Frau mit ausgeprägtem Zweisamkeitsbedürfnis soll uns zur Seite stehen!

SPIEL DES LEBENS

Die Lebenspunkte sind bereits aus den letzten Sims-Ablegern bekannt: Auch diesmal steigt die Punktezahl, je näher euer Sim seinem Laufbahnziel näher rückt. Für den karrieregeilen Typ ist es das höchste der Gefühle, wenn er in der virtuellen Karriereleiter eine Stufe nach oben kraxelt, während der Romantiker einen zärtlichen Partner allen weltlichen Bedürfnissen vorzieht. Andere Wünsche können sein „eine Handarbeit erlernen" (Lest dazu ein Buch über mechanisches Werkeln!) oder „einen Job finden" (Wälzt dazu die Anzeigenbörse in der Tageszeitung!). Erfüllt ihr die Sehnsüchte eurer Sims, erreichen sie schneller den Platin-Status und ihr behaltet sie leichter unter euren Fittichen. Gleichzeitig kurbelt ihr das Wachstum eures Städtchens an und sorgt dafür, dass sich mitunter neue Nachbarn in die verschiedenen Schauplätze einquartieren.

STADTPARK-BASAR

Neben diesen Laufbahnpunkten gibt es noch so genannte Tierpunkte – denn nicht nur Menschen wünschen es, bei Laune gehalten zu werden. Tollt ihr mit euren Vierbeinern regelmäßig herum oder bringt ihnen durch stetiges Trainieren Tricks wie Totstellen oder Pfote geben bei, steigt die Anzahl der Tierpunkte. Diese wiederum opfert ihr im Stadtpark – einem völlig neuen Szenario – für Gimmicks wie Edelstahl-Fressnäpfe oder schmucke Aquarien fürs eigene Zuhause. Auch an einen frei zugänglichen Schachtisch zum Anbahnen neuer Kontakte fehlt es im Stadtpark nicht – seine Kläffer kann man währenddessen ruhig in der Hundepension unterbringen und sie anschließend mit einem Hundekuchen aus der Tierbäckerei für die lange Wartezeit entschädigen. Möglicherweise lernt ihr bei einer Partie Schach ja den Partner eures Lebens kennen?!

NUR EIN ADD-ON?

Die Ähnlichkeit zu Die Sims 2 merkt man dem Haustier-Ableger in jeder Hinsicht an: Immer noch navigiert ihr eure virtuellen Alter Egos wahlweise direkt mit dem

Analogstick oder per Cursorsteuerung, doch die umständliche Handhabung dieser mausähnlichen Kontrolle ließ uns rasch zum Stick greifen. Zwar kommt es hin und wieder zu leichten Rucklern und auch die Animationen wirken ein wenig hölzern – Auswirkungen auf den Spielspaß haben diese technischen Schnitzer aber nicht, zumal ihr das Geschehen sowieso häufig aus der Vogelperspektive beobachtet. Wer bei Nintendogs das ganze Drumherum vermisste und schon immer mal wissen wollte, wie sich die Sims mit Katz und Hund vertragen, kann sich bedenkenlos in der idyllischen Sims-Siedlung einmieten. Tierhaar-Allergiker, denen das Gameplay zu wenig Neues bietet, sparen sich die Haustier-Version. Echte Vierbeiner sind teuer genug! ■

SCHACH MIT DRUCK Mit Harndrang spielt sich's nicht unbedingt leichter. Ab auf den Pott! BILD: N-ZONE

Detail-Check

Ein Leben mit oder ohne Haustiere? Wir haben uns in der Behausung der letzten Sims-Episode erneut einquartiert und die Buden aus beiden Spielen einem Direktvergleich unterzogen! Wo lebt es sich besser?

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

DIE SIMS 2: HAUSTIERE

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Engine wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen und hat von Zeit zu Zeit mit leichten Rucklern zu kämpfen. Es gibt sehr viele Objekte.
Sound: Die serientypischen Geräusche werden durch lizenzierte Tracks (gesungen in der Sims-Sprache) aufgewertet. Cool!
16:9 Modus: Nein
60-Hz-Modus: Nein
Speicherbedarf: 124 Blöcke

UMFANG ★★★★½

Haustiere: 22 Hunde- und 15 Katzenrassen, Meerschweinchen sowie Fische in Aquarien
Editor: Häuser, Sims, Katzen und Hunde können erstellt werden. Wie immer sehr umfangreich!

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Zwei Kontrollvarianten: Entweder steuert ihr eure Sims direkt mit dem Analogstick oder schickt sie wie vom PC gewohnt via Cursor über den Bildschirm. Wir empfehlen die konsolenexklusive Direktsteuerung.
Besonderheit: Kümmert ihr euch um die Bedürfnisse eurer Vierbeiner (dazu gehören u.a. die täglichen Streicheleinheiten), erlangt ihr Tierpunkte, die ihr im Stadtpark gegen neue Items oder für Tiernahrung eintauschen könnt.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

DIE SIMS 2: HAUSTIERE

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Vor allem in der Nahansicht merkt man dem Titel die simplen Texturen deutlich an. Gegenüber der PS2-Fassung ruckelt's aber weniger.
Sound: Die diversen Radiosender deckten fast alle Musikgeschmäcker ab, jedoch gab es noch keine lizenzierte Musik. Trotzdem sehr gut!
16:9 Modus: Nein
60-Hz-Modus: Nein
Speicherbedarf: 147 Blöcke

UMFANG ★★★★☆

Haustiere: Der Vorgänger musste noch komplett ohne die drolligen Fellbündel auskommen.
Editor: Nicht minder komplex, allerdings dürfen keine Haustiere editiert werden.

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Im Gegensatz zum ersten Sims-Ableger für die Konsolen gab es erstmals die direkte Steuerung. Mit der Z-Taste könnt ihr die klassische Variante ausprobieren, die das Navigieren eures Sims aber deutlich umständlicher gestaltet.
Besonderheit: Als konsolenexklusives Feature wurde in diesem Spiel das Kochbuch eingeführt. Ihr konntet eure Mahlzeiten aus vorgegebenen Zutaten selbst zusammenstellen und eurem Sim durch die Lektüre von Fachliteratur das Kochen beibringen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Erstmals greift ihr im zweitem Teil auf eine Schar aufgeweckter Hunden und Katzen zu, die ihr im erweiterten Editor sogar selbst erstellen könnt. Die übrigen Neuerungen halten sich jedoch sehr in Grenzen.

FABIAN SLUGA
macht einen Katzenbuckel.

Seit dem zweiten Sims-Teil für den GameCube hat sich technisch zwar nicht allzu viel getan, doch die Haustiererweiterung passt perfekt zu den virtuellen WG-Bewohnern. Zwar fiel der launige Multiplayer-Modus aus Die Sims 2 der Schere zum Opfer, doch die umfangreichen Sim-, Katzen-, Hunde- und Haus-Editoren entschädigen für diesen Wegfall.

CHRISTOPH KRAUS
simst für sein Leben gern.

Im Gegensatz zu meinem Vorredner fühle ich mich in der Welt von *Animal Crossing* deutlich wohler. Dort muss ich mich nicht mit Harndrang herumärgern, brauche mich nicht um regelmäßige Mahlzeiten zu kümmern und kann nebenbei tun und lassen, was ich will. Ich bin mir jedoch sicher, dass *Die Sims: Haustiere* zahlreiche Fans finden wird. Meine drei Kätzchen füttere ich trotzdem lieber zu Hause!

DIE SIMS 2: HAUSTIERE

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	19. Oktober
Spieler:	1
Web:	www.diesims2.de
Alternativen:	Die Sims 2, Animal Crossing

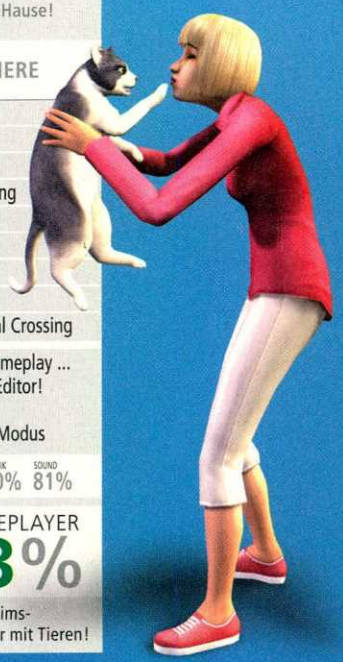
- ✓ Das gewohnt hektische Sims-Gameplay ...
- ✓ ... jetzt mit Katzen- und Hunde-Editor!
- ✗ Technisch blieb alles beim Alten
- ✗ Wegrationalisierter Zweispieler-Modus

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 80% SOUND 81%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **83%**

Jetzt nisten sich die Fellbündel im Sims-Universum ein. Gelungenes Updater mit Tieren!



EINTÖNIG Die Duelle mit den Klappstühlen sind auf Dauer langweilig. BILD: N-ZONE

SCHLEUDER Hier seht ihr Jennys Sekundärwaffe im Einsatz. BILD: N-ZONE

SCHNELL Manchmal müsst ihr fix reagieren. BILD: N-ZONE

Monster House

Auch auf dem GameCube sollt ihr das Fürchten lernen!

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Umsetzung des gleichnamigen Films
- Drei spielbare Charaktere
- Bonusspiel „Du Bist Des Todes"

AUTOR: SEBASTIAN ESSNER / THOMAS SCHREINER

Die Hintergrundgeschichte der Filmumsetzung *Monster House* klingt skurril: Schon immer erscheint dem zwölfjährigen DJ Walters das Haus seines Nachbarn Mr. Nebbercracker seltsam: Im Laufe der Jahre sind dort mysteriöse Dinge vor sich gegangen und Sachen verschwunden. Eines Tages beschließt er, zusammen mit seinen Freunden Jenny und Chowder dem Geheimnis des Anwesens auf den Grund zu gehen.

KLAPPSTÜHLE UND BODENLATTEN

Zu Beginn werden die Freunde getrennt und ihr findet euch mit DJ in der Eingangshalle wieder. Nach kurzer Zeit stoßt ihr auf die ersten Gegner in Form von aggressiven Klappstühlen und Bodenlatten. Dank eurer mitgebrachten Wasserpistole könnt ihr sie allerdings schnell ins Nirwana befördern. Um verlorene Lebensenergie zurückzugewinnen, findet ihr im Haus Limodosen, Eis und Durstlöscher. Außerdem gibt es überall Arcade-Münzen aufzuspüren, die ihr in den aus der Filmvorlage bekannten Automaten „Du Bist Des Todes", einen anspruchsvollen 2D-Side-Scroller, investieren dürft.

FEHLER IM GAMEPLAY

Das Spiel ist in zehn Kapitel unterteilt und ihr wechselt während des Games zwischen den drei Protagonisten hin und her. Diese unterscheiden sich allerdings lediglich durch ihre Sekundärwaffe, womit das Spielgefühl nicht merklich unterschiedlich ist. Zwischendurch löst ihr fast nur Rätsel der Marke „Bringe A nach B, dann öffnet sich C", was auf die Dauer eintönig ist. Aufgelockert wird das Geschehen durch die schon aus *Resident Evil 4* bekannten Quick-Time-Events. Gespeichert werden darf in den Badezimmern des Hauses, was auch bitter nötig ist, weil es innerhalb der Kapitel keine Rücksetzpunkte gibt. Optisch wird eine nahezu fehlerfreie Grafik mit hübschen Lichteffekten geboten und auch der Sound ist eingängig. Schade, hätte man die Gegnerpalette sowie das Gameplay abwechslungsreicher gestaltet und Rücksetzpunkte integriert, wäre durchaus mehr drin gewesen. ■

SEBASTIAN ESSNER
packt die Wasserpistole aus.

Monster House gelingt der eigentlich unmögliche Spagat zwischen kindgerechter Präsentation und Horror-Atmosphäre. Leider wurden Fehler gemacht. Doch trotz fehlender Rücksetzpunkte und eintönigem Gameplay können Fans des Films und junge Spieler das Spiel mal antesten.

MONSTER HOUSE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Articial Mind & Movement
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	16. August 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Luigi's Mansion

- Tolle Grafik
- Bonusspiel aus der Filmvorlage
- Auf Dauer eintönig
- Langweilige Rätsel

WERTUNG STEUERUNG 68% GRAFIK 74% SOUND 72%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	65%

Action-Adventure mit kindgerechten Horror-Elementen, das durch Mängel an Charme verliert.

English Training
Spielend Englisch lernen

What about improving your English skills?
Oder: Darf's ein bisschen Nachhilfe sein?

Fakten

- Kein Spiel, sondern ein Lehrprogramm!
- Ideal für Erwachsene, die Englisch verlernt haben
- Grundlegende Sprachkenntnisse werden vorausgesetzt
- Vier Profile können angelegt werden.
- Menüführung basiert auf Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging
- Gelehrt wird „British English"
- Mit Sprachlablor-Funktion

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

„Equal goes it loose!" Wer hinter diesem Kauderwelsch-(D)englisch die verzweifelten Sprachkenntnisse von Lothar Matthäus vermutet, liegt falsch. Heinrich Lübke (1894-1972) saß einst mit Elizabeth II. gemeinsam i n der Theaterloge. Der Vorhang begann sich langsam zu lichten, die Schauspieler schnappten ein letztes Mal vor Beginn der Aufführung nach Luft, es schien gleich loszugehen – und plötzlich polterte es aus seinem Mund: Nicht ahnend, welche Wellen das Zitat später einmal schlagen würde, flüsterte der zweite deutsche Bundespräsident der Queen die oben genannten Worte ins Ohr. Mit *English Training: Spielend Englisch lernen* wäre ihm dieser sprachliche Ausrutscher nicht passiert – doch den Nintendo DS gab es seinerzeit noch nicht. Das Lehrprogramm mit Touchscreen-Steuerung und Mikrofonunterstützung räumt nach *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* und *Big Brain Academy* endlich auf mit der Vorstellung, dass sich das Medium „Videospiel" nicht pädagogisch sinnvoll nutzen lässt. Wir haben stundenlanges Diktateschreiben über uns ergehen lassen – und hatten dabei sogar noch Spaß!

EIN „SPIEL" FÜR JEDERMANN?

Doch für wen ist das Programm überhaupt geeignet? Wer im Augenblick noch Englischunterricht in der Schule genießt oder die Schulbank mit „befriedigend" oder besser verlassen hat, darf die nächsten Seiten getrost überblättern und sich anderen Tests widmen. Er kann aber auch seine Eltern oder Großeltern, die gerade noch mühselig ein „sänk ju" über die Lippen bringen, da deren Sprachunterricht schon einige Jahrzehnte zurückliegt, auf *English Training* aufmerksam machen. Und exakt diese Zielgruppe möchte Nintendo besonders ansprechen, wenn der Titel ab Mitte Oktober die „Touch! Generations"-Reihe erweitert. Ähnlich wie bei den übrigen Spielen der Serie lautet auch diesmal die Devise: Intelligente Spielideen sind keine elitäre Angelegenheit! Auch

» Referring to its USK ranking, English Training for DS is a learning program and not a game! «

SPRINTER Bald ist die Etappe geschafft! Im Einzel- und Multi-Modul-Marathon werden spielerisch Vokabeln geprüft. BILD: N-ZONE

Von Spielen, die gar keine sind

English Training ist das erste Nintendo-Spiel ohne Alterseinstufung. Wir haben bei der USK nachgefragt und sagen euch, warum das so ist!

Es gibt Spiele, die sind gar keine – *English Training* ist so ein Fall. Als erster Nintendo-Titel erhält der Sprachtrainer den USK-Stempel „Lehrprogramm". Gesetzliche Grundlage findet dies in §14.7 JuSchG: Wird ein Spiel als Lehrprogramm anerkannt, so entfallen die sonst üblichen Kennzeichnungspflichten und das Produkt darf ohne Altersgrenze verkauft werden. Solche Stempel werden uns wohl noch öfter begegnen: *Talk! DS Cooking Navi* beispielsweise hat gute Chancen auf die Kennzeichung „Infoprogramm". Damit wird angegeben, dass die Software dem Spieler nichts beibringen will, sondern nur Informationen – hier Rezepte – vermittelt. Eine weitere Ausnahme stellt der DS-Browser dar: Da es sich hier um reine Anwendungs-Software handelt, ist keine Kennzeichnung irgendeiner Art notwendig.

blutige Spielanfänger finden dank simpler Menüführung und Schrifterkennung via Touchscreen-Stift leichten Zugang zu Nintendos Sprachtrainer. Erste Erfolge im alltäglichen Gebrauch der indogermanischen Sprache lassen dann hoffentlich nicht lange auf sich warten!

DAS KENN ICH DOCH!

Wer bereits in *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* sein geistiges Alter ermitteln ließ, dem kommt der Aufbau des Englischprogramms vertraut vor: Wie im erfolgreichen Intelligenztrainer hält der interne Kalender fest, wann geübt wurde. Dabei ist es ganz egal, ob man eine Dreiviertelstunde am Stück büffelt oder den DS nur während der Mittagspause oder beim abendlichen Relaxen auf der Couch hervorkramt. Wie bei Englisch-Crashkursen, die man als Hörbuch-CD oder PC-Software kennt, gilt es, in täglichen Trainingseinheiten am Ball zu bleiben! Das Programm geht dabei von dem pädagogischen Hintergrund aus, dass Diktate am effizientesten sind, um eine Sprache nach langjährigem Nichtgebrauch wieder zu erlernen. 10 Trainings-Kategorien stehen hierbei zur Auswahl: Die „Auftakt"-Abschnitte sind beispielsweise als Aufwärmtraining gedacht und wecken mit grammatisch simplen Sätzen wie „I don't like dogs.", „What's your name?" oder „May I smoke?" Erinnerungen an Schulbücher der fünften Klasse. Ähnlich wie beim klassischen Diktat werden die Sätze vom Nintendo DS vorgelesen und mittels Stift auf den Touchscreen geschrieben. Bei Unklarheiten lassen sich die Begriffe beliebig oft wiederholen, zudem erhält man Tipps, wenn man eine Silbe mal nicht verstanden hat. Quasseln die britischen Sprecher allzu unverständlich, hilft nur noch das Anklicken der Schaltfläche „Auflösen". Die Handhabung ist denkbar einfach: Nach und nach kritzelt man in jeder Kategorie mehr als 50 einzelne Redewendungen und Begriffe auf den Bildschirm. Danach wird abgerechnet, wie viele Fehler man gemacht hat und weiter geht's in die nächste Runde!

Nur Lernen ist ja auch doof!

„Spielend Englisch lernen"? Der Untertitel von *English Training* ist Programm!

Denn wer von Diktaten die Schnauze voll hat, findet unter „Extras" genug kurzweiligen Zeitvertreib!

Kreuzworträtsel

Des Deutschen liebstes Hobby ist sogar in *English Training* anwählbar: Ihr wählt die Spalten (horizontal/vertikal) aus und lest auf dem oberen Bildschirm den gesuchten Begriff auf Deutsch. Mittels Touchscreen gebt ihr anschließend die britische Bezeichnung ein. Man munkelt, dass es sogar noch mehr als 11 Rätsel gibt, die freigeschaltet werden können ...

Marathon

Flinke Finger sind hier die Grundlage für den Erfolg: Der Nintendo DS liest euch den gesuchten Begriff vor, den ihr nun per Stylus auf den Touchscreen kritzeln müsst. Je schneller ihr dabei seid, umso schneller rennt euer Sprinter. Wer als Erstes die festgelegte Distanz zurückgelegt hat, gewinnt. Im Multiplayer-Modus mit acht Teilnehmern sehr witzig!

Mäusejagd

Eine rasche und fehlerfreie Schreibe wird bei diesem Minispiel belohnt. Die Mäusejagd ist zudem in einer erweiterten Fassung freischaltbar – das Prinzip bleibt jedoch gleich: Schreibt die Begriffe rechtzeitig auf, damit die Mäuse nicht den Käse in die Krallen bekommen.

» German native speakers willing to learn English are recommended to pick up this software! «

LIEBESBEWEIS Im Sprachlabor labert ihr Redewendungen ins Mikro und vergleicht eure Aussprache mit der von echten Briten. BILD: N-ZONE

Keine Lust, so lange am Stück den Stift zu schwingen? Für solche Fälle haben die Entwickler eine Speicherfunktion integriert, die den Fortschritt regelmäßig sichert. Dadurch wird beim Ausschalten der Konsole nicht der komplette Spielerfolg gelöscht, sondern man kann dort anfangen, wo man zuletzt aufgehört hat. Wenn die einfachen Subjekt-Prädikat-Objekt-Verbindungen, die zu Beginn abgefragt werden, keine Herausforderung mehr darstellen, darf man sich in den weiteren Abschnitten an komplexere Satzgebilde wagen. Da in jeder der 10 Disziplinen (unterteilt in insgesamt 26 Subkategorien) jeweils mehr als 50 Satzkonstruktionen geprüft werden, liegt die Gesamtzahl der Aufgaben jenseits der tausend. Für Langzeitmotivation hat das Spiel also vorgesorgt – bleibt zu hoffen, dass auch der Anwender den nötigen Eifer mitbringt!

TURN ON/OFF/AROUND/...?

„Auf den Putz hauen", „jemanden übers Ohr hauen", „dumm in die Luft sc-hauen": Schon im Deutschen gibt es eine Vielzahl an Begriffen, die sich rund um das Verb „hauen" drehen. Reingelegt – das letzte Beispiel gehört natürlich nicht dazu, aber weiter im Text! Die Vielfalt dieser Redewendungen ist im Englischen natürlich ähnlich hoch, deshalb gibt es in *English Training* sogar einen Übungsmodus, der sich ausschließlich mit Redewendungen beschäftigt. Wer beispielsweise den Unterschied zwischen „Turn on", „turn around" und „turn off" nicht kennt, dem wird hier geholfen. Doch was nützt das alles, wenn man die Aufgaben ohne Zeitlimit und ohne den nötigen Druck absolviert? Wir wissen doch alle noch aus der Schule, dass man genau dann am effizientesten lernt, wenn eine Klassenarbeit ansteht, die man nicht verhauen darf. Wer sich solchem Leistungsdruck aussetzen möchte, entscheidet sich für den „Englischtest", der einmal pro Tag absolviert werden kann. Nacheinander werden zehn Redewendungen und komplette Sätze vorgelesen, die man

binnen eines straffen Zeitlimits auf den Bildschirm schreiben muss. Abgerechnet wird dann anhand einer Skala, die sich von S (super!) bis hin zu F („fiele" Fehler!) erstreckt. Wer ganz daneben lag, dem grinst im Resultate-Menü ein Totenschädel entgegen – wenigstens weiß man dann, woran man ist!

... UND SONST?

English Training basiert auf dem renommierten TOEIC, dem „Test of English for International Communication". Der hohe Lehranspruch schließt jedoch nicht aus, dass man auch Spaß beim Lernen haben kann: Ähnlich wie die „Zeichnen Sie doch bitte mal Gegenstand XY"-Aufgaben bei *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* wird auch bei Nintendos Sprachtrainer regelmäßig geprüft, ob ihr englische Begriffe mit dem passenden Gegenstand verbinden könnt. Der Aufforderung „Draw a football!" kommt ihr etwa nach, indem ihr das Bild eines Fußballs auf den Touchscreen kritzelt. Neben zwei Minispielen (siehe Extrakasten), die solo absolviert werden, könnt ihr noch zwei nette Mehrspieler-Disziplinen für bis zu acht Spieler auf andere DS-Geräte übertragen. Hier liefert ihr euch gegenseitig die vom Einzelspiel bekannten Marathons und messt euch beim Vokabeltest – viel mehr als einen kurzweiligen Zeitvertreib stellen die Spiele allerdings nicht dar. Wer vom bloßen Zuhören genug hat, verdrückt sich ins Sprachlabor: Dort kommt das interne DS-Mikro zum Einsatz, um seine gesprochenen Sätze mit der Aussprache „echter" Briten zu vergleichen. Neben der sehr guten Schrifterkennung, die von den Machern von *Gehirn-Jogging* übernommen wurde, besticht vor allem die sehr einsteigerfreundliche Präsentation: Selbst wer noch nie einen „Stylus" (so nennt sich der Berührstift für den Touchscreen) in der Hand hatte und „DS" für ein gemeingefährliches Schnupfenvirus hält, kommt problemlos mit der Software zurecht. Für Mütter, Väter und die Großeltern also ideal – der Englischunterricht-genießende (oder -gepeinigte?!) Nachwuchs dürfte mit *English Training* allerdings herzlich wenig anfangen können. Interessante These: Wenn Heinrich Lübke heute noch leben würde, hätte die Queen wenigstens ein passendes Präsent für ihn gehabt! ■

S-V-O Farbige Hintergründe erklären die Sätze. BILD: N-ZONE

MALEN NACH GEHÖR Zeichnen kann halt nicht jeder! BILD: N-ZONE

Detail-Check

Einen Vergleich mit Englisch-Lernwälzern ersparen wir euch, dafür stellen wir euch die Menüs ganz genau vor!

DIE MENÜSTRUKTUR

Die Benutzeroberfläche hat Nintendo offensichtlich vom IQ-Trainer *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* übernommen. Da ausschließlich der Stylus benötigt wird, finden sich selbst Spieleinsteiger problemlos zurecht – getreu dem Leitgedanken der „Touch! Generations"-Serie! Vier Profile dürfen auf einer DS-Cartridge angelegt werden – alle Erfolge werden hier separat gespeichert, damit jeder Spieler dort weiterüben kann, wo er beim letzten Mal aufgehört hat. Wie schon bei *Gehirn-Jogging* gibt es erneut eine Statistik, die alle Trainingserfolge dokumentiert.

DIE SCHRIFTERKENNUNG

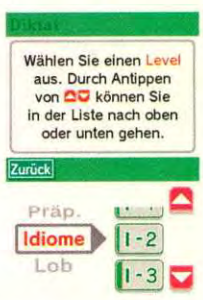
Die Handschrifterkennung basiert auf der Engine von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn* und wurde für *English Training: Spielend Englisch lernen* optimiert. Die einzelnen Buchstaben werden hier fast immer korrekt erkannt – wichtig ist, jede Letter einzeln zu schreiben! Probleme kann es auch geben, wenn ihr in Schreibschrift kritzelt. Nintendo schlägt daher explizit in der Spielanleitung eine saubere Druckschrift vor, die zudem nicht schräg sein sollte. Zum Einsatz kommt übrigens die „Decuma Handwriting Recognition Engine".

DER MEHRSPIELER-MODUS

Zwei Spielvarianten für bis zu sieben Mitspieler stehen hier zur Auswahl: Spielt entweder den Marathon-Modus gegeneinander oder messt euch im Vokabeltest. Die simplen, aber spaßigen Disziplinen sind ein netter Zeitvertreib, halten aber wie schon bei *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* nur kurz bei Laune. Das Besondere an der WLAN-Funktion ist der Demomodus: Hier transferiert ihr kurze Sprachlabor- und Englischtest-Abschnitte auf andere DS-Geräte. Die Demo ist dann so lange gespeichert, bis man den DS ausschaltet. Eine tolle Idee, um Freunden einen Eindruck vom Sprachtrainer zu geben!

DIE AUFGABEN

Zur Auswahl stehen einfache Aufwärmübungen, 6 Disziplinen mit wachsendem Schwierigkeitsgrad sowie jeweils eine Rubrik, um Idiome und Präpositionen zu üben. In der Rubrik „Lob" lernt ihr zudem Begriffe wie „great", „good", etc. Sehr gut gelungen ist das Sprachlabor, in dem ihr vorgegebene Redewendungen ins Mikrofon des Nintendo DS sprecht und die eigene Aussprache mit der von Originalsprechern aus Großbritannien vergleichen könnt. Diese Sprachlabor-Funktion ist zudem im Demomodus enthalten – jedoch kann man hier lediglich eine einzige Kostprobe testen.



Um seinen Wortschatz aufzufrischen und die Sprache zu lernen, ist das leicht zu bedienende Programm empfehlenswert. Der spielerische Wert ist aber gering!

CHRISTOPH KRAUS
hat ein Mitbringsel gefunden.

Ich hätte nicht gedacht, dass sich ein DS-Spiel einmal als Geschenk für meine Mutter eignen würde. *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* hat mich vor einigen Monaten eines Besseren belehrt, jetzt gibt's mit *English Training* Nachschlag. Alle, die im Alltag nur noch selten Englisch sprechen, können ihren Wortschatz mit dem intuitiven Trainingsprogramm ganz simpel wieder auf Vordermann bringen. Mein persönlicher Eigennutzen ist – bei aller Bescheidenheit – allerdings eher gering!

FABIAN SLUGA
is a high-skilled English capacity.

Wer *English Training* als Spiel im klassischen Sinn betrachtet, wird ganz klar enttäuscht werden: *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* hatte wenigstens noch einige Spielelemente integriert, doch der innovative DS-Sprachtrainer ist hundertprozentig als Lehrprogramm ausgelegt. Spaß machte es mir trotzdem, mit täglichen Diktaten Vokabeln zu vertiefen. Ich glaube, meiner Mutter sollte ich das Programm auch mal zeigen!

ENGLISH TRAINING: SPIELEND ENGLISCH...

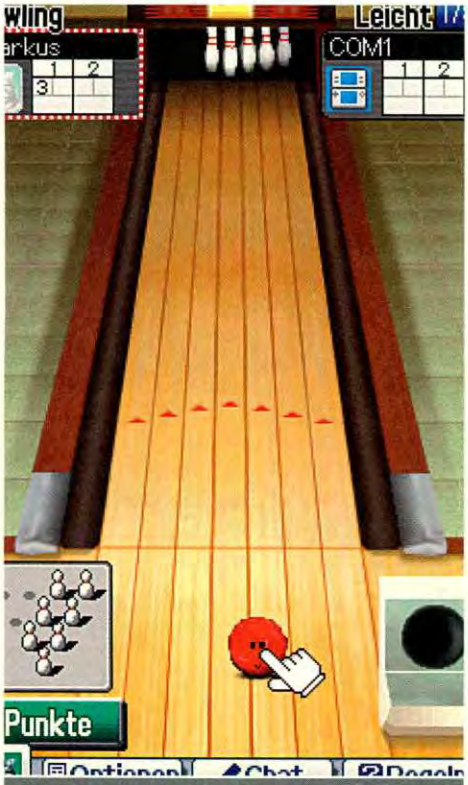
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Plato
USK-Freigabe:	Lehrprogramm
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	13. Oktober
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Volkshochschulkurs

- Sehr gut durchdachtes Lehrprogramm
- Simple Menüführung wie bei Dr. Kawashima
- Ideal zum Auffrischen der Englischkenntnisse
- Nutzlos für alle, die Englisch beherrschen

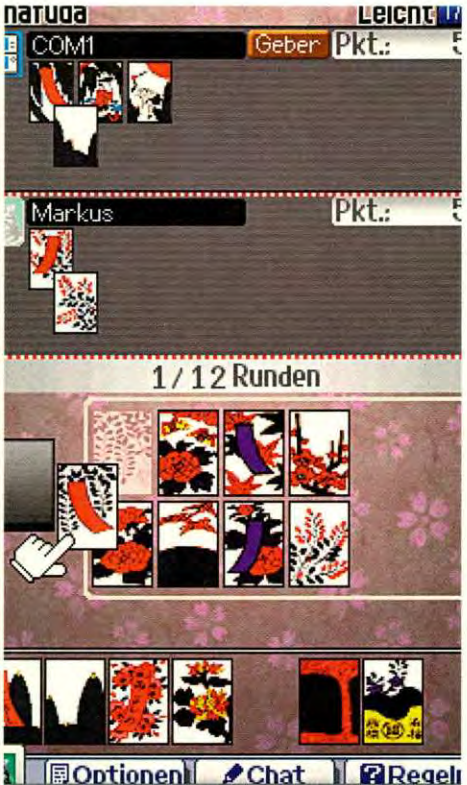
WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 15% SOUND 65%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **80%**

Ideal für Erwachsene, deren Schulzeit schon länger zurückliegt, aber kein echtes Spiel!



ALLE NEUNE! Bowling ist eines der wenigen Spiele, bei denen es auch auf Geschicklichkeit ankommt. BILD: N-ZONE



BLUMENKARTEN Selbst völlig unbekannte Spiele wie Hanafuda sind in kurzer Zeit erlernt. BILD: N-ZONE

DISKUSSIONSBEDARF Im Chat kann man auch während des Spiels bluffen oder seinen Gegner ärgern. BILD: N-ZONE

Fakten

- 42 Spiele in 8 Kategorien
- Enthält sowohl bekannte Klassiker als auch interessante Exoten
- Umfangreiche Hilfe-Funktionen
- PictoChat-ähnliche Chat-Möglichkeit
- Bis zu 8 Spieler können mit nur einer Karte spielen.
- Fast alle Spiele auch online über Wi-Fi Connection spielbar
- Spiele können als Demo an einen anderen DS gesendet werden.
- Rumble Pak weist darauf hin, wann man an der Reihe ist.

42 Spieleklassiker

Mit diesen Spielen seid ihr in guter Gesellschaft!

AUTOR: MARKUS PFEFFER/CHRISTOPH KRAUS

Man kann nicht immer nur arbeiten: Touch!-Generations-Spieler, die mit ihrem Gehirn gejoggt sind und ihr Englisch trainiert haben, dürfen sich mit den *42 Spieleklassikern* nun einem gepflegten Feierabend hingeben. Gespielt werden in erster Linie altbekannte Karten- und Brettspiele, darunter *Poker*, *Mau Mau*, *Schach* und viele mehr. Wer es simpler mag, wählt *Käsekästchen* oder *Schiffe versenken* oder greift zu den action-orientierten Sportspielen, bei denen eine möglichst ruhige Hand am Stylus zum Erfolg führt.

SPIELEN LERNEN

Doch nicht nur solche weit verbreiteten Gesellschaftsspiele können in *42 Spieleklassiker* gespielt werden: Mehrere asiatische Traditionsspiele erweitern euren Horizont zum Beispiel um *Mahjongg Solitaire*, *Shogi* und Nintendos *Hanafuda*-Kartenspiel aus dem 19. Jahrhundert. Vorkenntnisse sind allerdings bei keinem enthaltenen Spiel notwendig: Leicht verständliche, illustrierte Regelwerke lassen sich jederzeit – auch während des Zockens – abrufen und eine Hilfefunktion informiert über mögliche Spielzüge und Sieges-Chancen.

DIE WELT WIRD ZUM SPIELTISCH

Klar: Gesellschaftsspiele machen nur in Gesellschaft richtig Spaß. Zwar bietet der Titel eine große Menge an Einzelspieler-Herausforderungen an, aber erst der umfangreiche Multiplayer-Modus hebt *42 Spieleklassiker* endgültig aus der Masse ähnlicher Sammlungen hervor. Fast alle Spiele können uneingeschränkt mit nur einer Game-Card gespielt werden – ein knappes Drittel sogar mit bis zu acht Spielern! Ebenso steht ein Online-Modus zur Verfügung, in dem man per Wi-Fi Connection sowohl Freunden als auch zufällig ausgesuchten Spielern aus den USA und Europa gegenübertreten kann. ■

» Der Multiplayer-Modus hebt das Spiel hervor. «

MARKUS PFEFFER
verbringt mehr Zeit mit der Familie.

Toll, wie viel Mühe man sich hier gegeben hat. Nichts fällt negativ auf – außer, dass die Spiele mit lebenden Mitspielern deutlich mehr Spaß machen. Spiele-Abenden mit Freunden und Familie steht somit nichts im Wege; nicht einmal, wenn diese auf einem anderen Kontinent leben.

42 SPIELEKLASSIKER

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Agenda
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	29. September 2006
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Ein Familien-Spieleabend

- Makelloser Multiplayer-Modus für 8 Spieler
- Ebenso gute Wi-Fi-Unterstützung inklusive Chat
- Nützliche Hilfe-Modi für Einsteiger
- Wird alleine schnell langweilig

WERTUNG STEUERUNG 89% GRAFIK 67% SOUND 59%

MULTIPLAYER **91%** SINGLEPLAYER **75%**

Eine hochwertige Spielesammlung, die Unterhaltung für die ganze Familie garantiert.

Garfield 2

Wozu der Hunger einen treibt …

Die Story zum Spiel des Films *Garfield 2* startet vielversprechend: Eines Tages bekommt Garfield in London ein Angebot zu einem Lasagne-Essen auf dem Schloss seines Freundes Price XII. Ihm bleiben nur zwei Stunden, um dorthin zu gelangen. Vom Hunger getrieben, macht er sich sogleich auf den Weg. Die folgenden 22 Levels sind in drei Kategorien unterteilt: In der ersten schaut ihr euch mit dem Stylus aus der Ego-Sicht um und müsst etwas finden. Außerdem gibt es Abschnitte, in denen ihr Dinge suchen müsst. Einmal muss man z. B. von Bushaltestelle zu Bushaltestelle laufen, um ans Ende der Stadt zu kommen. Dritte Kategorie sind frustrierende Jump'n'Run-Levels mit sich ständig wiederholenden Passagen und einigen Hüpfspiel-Todsünden. So darf es z. B. nie passieren, dass ihr blind in ein Loch springen müsst. Außerdem sind manche Stellen schlicht und ergreifend unfair. Die Grafik pendelt zwischen PSone- und N64-Niveau, Fließband-Sound ist auch vorhanden und somit ist das Spiel unterdurchschnittlich. (**se/ts**)

TEST
GARFIELD 2

Genre:	Adventure
Hersteller:	The Game Factory
Entwickler:	Two Tribes
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschr.
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	1. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.garfield2.de
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG STEUERUNG 58% GRAFIK 46% SOUND 51%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **45%**

Adventure zum gleichnamigen Film auf unterdurchschnittlichem Niveau.

LANGWEILIG Findet etwas mit dem Stylus und schon ist der Level vorbei. BILD: N-ZONE

Fakten

- Das Spiel zum gleichnamigen Film
- 22 Levels
- Unterschiedliche Levelarten

VIDEO AUF DVD

Cars

Hier braucht ihr kein Benzin im Blut, sondern Geschick!

Im Gegensatz zu den anderen *Cars*-Versionen ist die DS-Version kein Renn-, sondern ein Geschicklichkeitsspiel geworden. Am Anfang des Spiels seht ihr drei Film-Charaktere in der letzten Reihe eines Autokinos stehen. Jeder von ihnen hat eine andere Geschicklichkeitsaufgabe für euch parat. Bei Sally müsst ihr z. B. ankommende Autos betanken, wenn sie an der Zapfsäule einer Tankstelle stehen. Dies geschieht durch schnelles Bewegen des Stylus auf dem Touchscreen. Ein Level besteht generell aus mehreren Runden, die zunehmend kniffliger werden – bei Erfolg schaltet ihr neue Herausforderungen frei. Jeder Abschnitt nutzt dabei den Stylus auf eine andere Weise. Am Ende sind es insgesamt 13 Aufgaben. Außerdem wurde natürlich auch an einen Mehrspieler-Modus gedacht. Grafik und Sound sind allenfalls zweckmäßig, zudem sind die Spiele nicht besonders spritzig – alle Disziplinen hat man woanders schon deutlich besser gesehen. Ein Spiel, das sich Fans des Films ansehen können, alle anderen bleiben bei den Minispielen von *New Super Mario Bros.*! (**se/ck**)

TEST
CARS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	HELIXE
USK-Freigabe:	Ohne Alterbeschr.
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	29. August 2006
Spieler:	1-2 (2 Cartridges)
Web:	www.carsdasspiel.de
Alternativen:	Wario Ware Touched!

WERTUNG STEUERUNG 55% GRAFIK 46% SOUND 49%

MULTIPLAYER **52%**

SINGLEPLAYER **52%**

Ödes Geschicklichkeitsspielchen mit solider Technik, aber schwachem, recyceltem Gameplay.

INNOVATIV Hängt die Polizei ab und wechselt mit dem Stylus die Spur. BILD: N-ZONE

Fakten

- 13 Geschicklichkeitsaufgaben, ...
- ... die es in anderen Spielen als Zugabe gibt.
- Mehrspieler-Modus
- Steuerung per Stylus

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Wii-Event für Spieler

Nintendos offizielle Presseveranstaltung, bei der alle wesentlichen Details im Hinblick auf den Wii-Launch bekannt gegeben wurden, ist bereits vorüber. Und noch immer hatte kein Spieler in Japan die Möglichkeit, den Wii-Controller tatsächlich einmal selbst in die Hand zu nehmen und zu spielen. Die Tokyo Game Show wäre naturgemäß die erste große Gelegenheit gewesen, die Wii-Spiele zu zeigen. Doch Nintendo ist dort nie vertreten und es scheint so, als würde man es auch standhaft den Drittherstellern nicht erlauben wollen, interessierte Zocker mit Wii spielen zu lassen. Bei den wenigen Wii-Titeln auf der Show handelte es sich ja auch offenbar lediglich um Demo-Videos. Nintendo wird stattdessen – genauso wie seinerzeit vor dem Start des DS – im Laufe des Novembers in den drei größten Städten Japans einen speziellen Wii-Event abhalten. Los geht es am 3. November in Nagoya, der nächste Termin findet am 12. November in Osaka statt, beendet wird die Mini-Tour am 25. und 26. November in Tokio. Wie üblich wird der Eintritt zu den Events kostenlos sein. Darüber hinaus werden spielbare Versionen aller Wii-Launchtitel sowie weiterer Spiele präsent sein, die kurz nach dem Wii-Start auf den Markt kommen werden. Platin-Mitglieder, die bei dem Event anwesend sind, werden als besondere Dreingabe eine spezielle TV-Fernbedienung im Design der Wii Remote erhalten. Weitere Details zu dieser Veranstaltung sind erst im Oktober – nach dem Ende der Tokyo Game Show – zu erwarten.

NEWS-TICKER

POKÉMON CONCERT

Nintendo feiert das zehnjährige Bestehen der Pokémon-Reihe und begeht dieses Jubiläum mit einem speziellen „10th Anniversary Pokémon Happy Birthday Concert" in vier japanischen Städten.

NEUER LIMITED EDITION DS

Begleitend zum Start von *World Soccer Winning Eleven DS* am 2. November bringt Konami eine limitierte Special Edition des Nintendo DS in Jet Black auf den Markt.

Custom Robo DS

Kämpft mit Robotern um die Rettung der Welt!

ACTION | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 19. Oktober 2006, **Web:** www.nintendo.co.jp

Der neueste Titel der populären *Custom Robo*-Serie erscheint bald auch für den DS. Die Story spielt irgendwo in naher Zukunft, wo Kämpfe mit kleinen Robotern (den Custom Robos) in der ganzen Welt ein beliebtes Hobby geworden sind. Der Held des Spiels muss seinen Custom Robo allerdings nicht nur dazu benutzen, um seine Gegner in der Schule zu besiegen. Vielmehr setzt er sie ebenfalls beim Kampf gegen eine schreckliche Organisation ein, die sich anschickt, die Weltherrschaft mit ihrer eigenen Custom-Robo-Armee zu erlangen. Es gibt mehr als 50 Roboter-Typen, die mit über 180 verschiedenen Teilen individuell ausgestattet werden dürfen. Vier Bereiche sind dabei für jeden Roboter besonders wichtig: Geschütze, Triebwerk, Bomben und Beine. Durch Nutzung der Wi-Fi-Connection können Spieler mit Freunden aus der ganzen Welt um die Sicherheit ihrer Heimat kämpfen – zumal die Voice-Chat-Funktion unterstützt wird. (**wh/se**)

BAUKASTEN Im Menü könnt ihr euren Roboter im Detail konfigurieren. BILD: NINTENDO

GRÜN ... ist in Chocobo & The Magic Picture Book nicht nur die Landschaft. BILD: SQUARE ENIX

STEIL Der gelbe Wandervogel muss sich auch durchs Gebirge mühen. BILD: SQUARE ENIX

Chocobo & The Magic Picture Book

Märchenhaftes Abenteuer mit dem gelben Federvieh

ADVENTURE | **Hersteller:** Square Enix, **Termin:** Winter 2006, **Web:** www.square-enix.co.jp/chocobo

Square Enix' beliebtester Charakter ist wieder da und spielt die Hauptrolle in seinem neuesten Adventure auf dem DS. In *Chocobo & The Magic Picture Book* habt ihr den Auftrag, einen teuflischen Dämonenkönig aufzuhalten, der einem magischen Bilderbuch in die Falle gegangen ist. Um ihn schließlich zu bekämpfen, trommelt ihr erst einmal alle eure Freunde zusammen. Zunächst geht es darum, dass sich Chocobo auf die Suche nach dem magischen Bilderbuch begibt. Habt ihr es gefunden, könnt ihr ein Minispiel starten. Wenn ihr es besteht, erhaltet ihr eine Karte, die ihr in einem Pop-up-Duell einsetzen dürft. Dabei müsst ihr in einer speziellen Kartenschlacht gegen das Boss-Monster antreten. Weltbekannte Märchen liefern die Motive für die variantenreichen Minigames, die einige bekannte Charaktere aus allen Teilen der *Final Fantasy*-Serie aufbieten. (**wh/se**)

Cooking Mama

Wer nicht kochen kann, lernt es einfach mit dem Nintendo DS.

KOCHSPIEL | **Hersteller:** Majesco, **Termin:** 12. Sept. 2006, **Web:** www.majescoentertainment.com

ACHTUNG, HEISS!! Jetzt schnell den Pfannkuchen wenden, damit er nicht anbrennt. BILD: MAJESCO

Man glaubt es kaum: Majesco hat sich des schrägen Kochspiels *Cooking Mama* von Taito angenommen und es für den amerikanischen Markt lokalisiert. Im Mitte September erschienenen Spiel warten 76 Rezepte darauf, von euch umgesetzt zu werden – vom Rührei bis zur Kohlroulade. Dabei kommt der Stylus in vollen Zügen zum Einsatz: Mit ihm schnipselt, hackt, schneidet, bratet, knetet, gratiniert, rührt, klopft, schält, schnitzt und rollt ihr eure Zutaten kochfertig. Sollte das Essen zu heiß sein, hilft ein Pusten ins DS-Mikrofon. Für besonders gelungene Speisen gewinnt ihr Medaillen, experimentierfreudige Naturen kombinieren gar verschiedene Rezepte zu völlig neuen Speisen. Freigespielte Rezepte könnt ihr per Wireless-Funktion an eure Freunde senden. Knapp 20 Dollar kostet der Kochspaß – ob er allerdings einen richtigen Kochkurs ersetzen kann, ist fraglich. Wer gerne noch länger in der Küche bleiben will, den erwartet Anfang 2007 *Cake Mania* inklusive des Bonusspiels „Back to the Bakery", in dem ihr in über 80 Levels die feinsten Kuchenkreationen zubereitet. Entwickelt wurde das Spiel, das wie *Cooking Mama* für etwa 20 Dollar von Majesco veröffentlicht wird, vom Newcomer Sandlot Games. (**ra**)

Grandparent Day 2006

„NSDG" – Nintendo sucht den Grauhaar-Gamer!

DER GAME- UND KONSOLENHERSTELLER PRÄMIERTE IN NEW YORK DIE COOLSTE SPIELE-OMA.

Videospiele sind nur was für Kinder und Jugendliche? Dieser Meinung tritt Nintendo entschieden entgegen – schließlich richten sich DS-Titel wie *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* und *Nintendogs* sowohl an Spielefans als auch an Menschen, die noch nie einen oder schon lange keinen Controller mehr in der Hand gehabt haben. Und nicht zuletzt zielt ja das Wii-System mit seiner Betonung auf ungewöhnlichem Gameplay – nicht bloß mehr Polygonen und fetteren Explosionen – auf eine deutlich größere Schar übersättigter oder potenzieller Spieler ab.

Einen weiteren Schritt in Richtung Massenmarkt unternahm Nintendo am 9. September 2006 in New York. Dort suchte Big N im Nintendo World Store am eigens ausgerufenen „Grandparent Day" die coolste Spiele-Oma oder den coolsten Spiele-Opa des Jahres. Den Preis gewann die 70-jährige Barbara St. Hilaire, auch bekannt als bloggende „Grandma Hardcore" (http://ogmh.blogspot.com). Sie setzte sich im *Brain Age*-Wettkampf (heißt in Deutschland *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*) gegen ihre Mitstreiter durch und gewann neben einem Pokal mit der Aufschrift „Nintendo's Coolest Grandparent of the Year 2006" mehrere DS Lites und einen Berg Spiele. Da sagen auch wir: Herzlichen Glückwunsch! Und ihr solltet euren Großeltern auch mal den Stylus in die Hand drücken – vielleicht zieht Nintendo so einen Wettbewerb ja auch mal bei uns durch. (**ra**)

GLÜCKLICHE SIEGERIN Barbara St. Hilaire ist Nintendos coolste Spiele-Oma. BILD: PR NEWSWIRE/NEWSCOM

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Wie Wii kaufen?

„Na", frage ich neulich einen guten Freund und ebenfalls großen Nintendo-Fan vor dem Herrn, „sollten wir nicht langsam mal unser Wii-Starterpaket vorbestellen? Schließlich gibt es jetzt ja sowohl einen konkreten Termin als auch einen Preis." „Ach was", antwortet er, „lass uns am 19. November einfach in einen Laden gehen und das gute Stück so mitnehmen." Hat was für sich, zumal Nintendo ja ein paar Millionen Wii-Geräte in die Geschäfte stellen will – Sony hatte ja unlängst erst die Auslieferungsmenge der PlayStation 3 auf 400.000 zurückgeschraubt und Europa auf das kommende Jahr vertröstet. Andererseits flog der Nintendo DS am Erstverkaufstag hier nur so aus den Regalen und ich musste als Nicht-Vorbesteller ein paar Wochen lang auf Nachlieferungen warten. Das hat man davon, wenn man in einer Stadt wie San Francisco wohnt, deren Spieleläden von Besuchern aus der ganzen Welt geplündert werden. Wie dem auch sei: Am 19. November werde ich mit der Kamera bewaffnet auf die Jagd gehen – die Ergebnisse seht ihr dann hier.

NEWS-TICKER

NINTENDO DS NOCH IMMER VERKAUFSHIT Auch wenn im August mit 278.000 DS-Systemen rund 100.000 Geräte weniger als im Juli den Besitzer wechselten – Nintendos mobiles Spielkommando ist noch immer Verkaufsspitzenreiter. Auf Platz 2 folgt die PS2 (262.000 verkaufte Systeme), gefolgt von der Xbox 360 (204.000), dem Game Boy (156.000) und der PSP (146.000).

VERPACKUNGSKÜNSTLER GESUCHT Mit dem feststehenden Starttermin von Wii hat Nintendo alle Hände voll zu tun – und das ist wörtlich zu verstehen: Die US-Zentrale gab Mitte September eine Stellenanzeige auf, laut der „Production Agent Trainees" gesucht werden – das steht im schönen US-Bürodeutsch für Verpackungshelfer. 40 Stunden pro Woche dürfen die Kandidaten im US-Bundesstaat Washington mit Wii-Kartons und Gabelstaplern hantieren.

BÖSER DRACHE Bahamut macht mit übereifrigen Kämpfern kurzen Prozess. BILD: N-ZONE

UNTOT Die beiden Zombies setzen der Truppe ganz schön zu. BILD: N-ZONE

ÄTSCH Ein Goblin schneidet Luneth den Weg ab. BILD: N-ZONE

PROBLEM MIT SCHUPPEN Die Landschildkröte ist der erste von zahlreichen Endgegnern. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Optisch runderneuertes Remake des NES-Klassikers von 1990 – erstmals außerhalb Japans!
- Spielerisch allerdings sehr originalgetreu
- Job-System ermöglicht viele strategische Freiheiten
- Briefwechsel mit anderen Spielern im MogNet – auch online
- Mit weit über 30 Spielstunden wohl das umfangreichste DS-Spiel
- Mittlerer bis hoher Schwierigkeitsgrad

Final Fantasy III

Der einstmals Japan-exklusive NES-Klassiker kommt für den DS – mit umwerfender Grafik und einem Wi-Fi-Postamt

AUTOR: MARKUS PFEFFER/CHRISTOPH KRAUS

Lange Zeit galt *Final Fantasy III* als der verlorene Sohn der immens erfolgreichen Rollenspiel-Serie. Während sich diese seit Teil VII auch international einen Namen gemacht hat und fünf der sechs Vorgänger nach und nach in Form verschiedener Remakes auf den westlichen Markt losgelassen wurden, bekamen selbst die Japaner jene dritte Episode seit 16 Jahren nicht mehr zu Gesicht. Alle bisherigen Bemühungen für eine angemessene Neuauflage scheiterten, und so blieb *Final Fantasy III* ein Wunschtraum vieler Fans. Bis jetzt.

RITTER IM DIENSTE DER ZWIEBEL

Im Zentrum der Geschichte von *Final Fantasy III* stehen vier junge Waisen, die im Original seinerzeit auf den kuriosen Namen „Zwiebelritter" hörten. Diese vier Jugendlichen – Luneth aus dem Dorf Ur, die beiden Mädchen Arc und Refia sowie der verschlossene Ingus – treffen eines Tages auf den Kristall des Lichts, der seine Macht auf sie überträgt und ihnen ihr Schicksal offenbart. Und das heißt: eine weitere apokalyptische Rettung der Welt vor bösen Geistern und Dämonen steht an. Zugegeben – die ganz große, literarische Meisterleistung sieht anders aus, dennoch hat die Geschichte mit ihren zahlreichen Wendungen und Neben-Plots unzweifelhaft ihren Reiz.

Eher traditionell gibt sich *Final Fantasy III* auch im eigentlichen Gameplay. Statt eines ausgefeilten Active-Time-Battles, bei dem auch Reaktion und Entscheidungsschnelligkeit des Spielers gefordert sind, verwendet der DS-Titel ebenso wie seine NES-Vorlage ein etwas angestaubt wirkendes rundenbasiertes System ohne Überraschungen. Das ATB hingegen findet erst ab Episode IV seinen Einzug in Square Enix' Märchenwelten. Für den Spieler bedeutet das in Teil III: Er hat alle Zeit der Welt, um seine Aktionen auszuwählen, und kann die Angriffe seiner Gegner meist problemlos vorhersehen. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad an sich seit dem letzten Game-Boy-Remake *Final Fantasy IV Advance* deutlich angestiegen. Konnte man sich dort meist noch darauf verlassen, jede Herausforderung zu bestehen, solange man nur vorher keinen Kampf ausgelassen hat, so ist das nun nicht mehr der Fall. In *Final Fantasy III* ist Aufleveln schon früh an der Tagesordnung – wer nicht von vornherein ein paar

PICKNICK IM WALD Arc und eine Gruppe Kinder aus dem Dorf Ur. BILD: N-ZONE

DUAL SCREEN Eine der wenigen Sequenzen, in denen auf beiden Screens etwas zu sehen ist BILD: N-ZONE

AUS DER LAMPE? Dieser Dschinn möchte ganz bestimmt keine Wünsche erfüllen. BILD: N-ZONE

» Die Geschichte hat unzweifelhaft ihren Reiz – aber worum es beim DS geht, scheint Square Enix vergessen zu haben! «

Metzel-Exkursionen einplant, wird früher oder später unweigerlich selbst von regulären Gegnern in den Boden gestampft.

Aber Square Enix wäre nicht Square Enix, hätte man nicht auch das Status- und Magie-System wieder einmal völlig runderneuert. Zaubereibefähigte Charaktere können Zaubersprüche wie Ausrüstungsgegenstände jederzeit an- und ablegen. Jeder Zauber gehört dabei zu einer von acht unterschiedlich starken Gruppen – und pro Gruppe dürfen bis zu drei Zauber ausgerüstet werden. Sind genügend MP (Magiepunkte) vorhanden, können schwarze Angriffs- und weiße Heilzauber dann je nach Wirkung im Kampf oder außerhalb davon gesprochen werden. Die MP werden diesmal übrigens getrennt für jede der acht Gruppen gezählt – der Zwiespalt, ob man lieber wenige starke oder viele schwache Zaubereien einsetzt, entfällt dadurch, gleichzeitig wird es aber schwieriger, den Überblick zu behalten.

AUF JOBSUCHE

In *Final Fantasy I* durfte man sich zu Beginn des Spiels für jeden Charakter einen Job aussuchen. Als Ritter, Ninja, Magier oder Dieb hatte so jeder seine ganz speziellen Aufgaben im Kampf – es gab aber keine Möglichkeit, diese Spezialisierung bei Nichtgefallen wieder zu ändern. In *Final Fantasy III* blüht dieses Job-System, das später inbesondere in *Final Fantasy V* und *Final Fantasy X-2* erneut zum Einsatz kam, erstmals in vollem Umfang auf. Jeder Charakter kann jederzeit einen von 22 Jobs annehmen und sich so bestimmte Fähigkeiten aneignen. Als Diebe können Luneth und Co. ihren Gegnern Gegenstände entwenden, als Magier mächtige Zauber wirken oder sich mit Jobs als Ritter oder Wikinger dem handfesten Nahkampf widmen. Und je länger ein Charakter in einem Job bleibt, desto deutlicher prägen sich die relevanten Merkmale (beim Dieb beispielsweise Flinkheit, beim Kämpfer Kraft) aus – unwichtige bleiben allerdings auf der Strecke. Es liegt am Spieler, die Jobs regelmäßig so umzuverteilen, dass alle Charaktere sich ideal entwickeln. So täuscht das Job-System dann auch über den Mangel unterschiedlicher Figuren hinweg – denn die Vier-Mann-Party wird sich im späteren Spielverlauf nicht mehr ändern. Lediglich Gastcharaktere tauchen ab und an auf und begleiten die vier ein Weilchen. Im Kampf kann man dann, ähnlich den Beschwörungen der späteren Episoden, auf deren Hilfs- oder Angriffs-Fähigkeiten zurückgreifen.

TRARI, TRARA, DIE POST IST DA

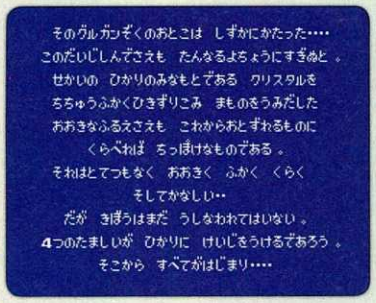
Mit dem MogNet, das eifrige *Final Fantasy*-Spieler schon aus *Final Fantasy IX* kennen, kommt eine neue Funktion ins Spiel. Die niedlichen Mogrys (die in *Final*

Reifeprozess

Wie viel Neues steckt wirklich im DS-Remake? Wir haben auch das Original von 1990 angespielt! Erstaunliches Ergebnis: Trotz komplett anderer Grafik-Technik ist die Neuauflage äußerst originalgetreu.

INTRO

NES



NINTENDO DS

Deutlicher geht's kaum: Wo das Original mit langweiligem Text die Geschichte erläutert, bietet das Remake ein hochwertiges Intro-Video!

DUNGEON

NES

NINTENDO DS

Trotz 3D-Grafik ist alles an seinem Platz: An der Position von Felsen und Kisten hat sich nichts geändert. Der Stein im Hintergrund öffnet übrigens eine Geheimtür!

BOSS

NES

NINTENDO DS

Auch wenn Luneth diesmal auf seine Mitstreiter verzichten muss: Der Kampf gegen die bedrohliche Landschildkröte wirkt auf dem DS einfach imposanter.

STADT

NES

NINTENDO DS

Die verdiente Ruhe holen sich die Helden in einem beschaulichen Dörfchen – wir müssen zugeben: Der Baum stand vor 16 Jahren noch nicht hier.

WELTKARTE Der Weg vom einen Dorf ins nächste bleibt meist ereignislos. BILD: N-ZONE

STRICHMÄNNCHEN Auf den Einwohnern von Kazus lastet ein Fluch. BILD: N-ZONE

WINZLINGE Nur in Zwergengestalt dringt die Gruppe in die Basis der Wikinger vor. BILD: N-ZONE

Fantasy III übrigens ihren ersten Auftritt hatten), fungieren als Postzentrale, in der ihr sowohl Charakteren aus dem Spiel als auch realen Freunden Briefe zukommen lassen könnt. Ein Ersatz für SMS und Co. ist das allerdings nicht, denn Briefe können nur dann verschickt werden, wenn auch der Empfänger gerade online ist – das spätere Abholen ist nicht möglich. Items kann man auch nicht verschenken, wie es beispielsweise in *Animal Crossing* der Fall ist – und so bietet der Briefverkehr letzten Endes leider nicht das, was man sich von ihm wünschen würde.

EINE TECHNISCHE MEISTERLEISTUNG?

Auf den ersten Blick sieht *Final Fantasy III* mit seinen wunderschönen 3D-Welten und flüssigen Animationen wie ein richtiges Vorzeigespiel aus. Und das Eröffnungsvideo überzeugt ebenso wie die großartige Musik von Altmeister Nobuo Uematsu. Doch relativiert sich dieser Eindruck schon nach kurzer Zeit wieder, denn so richtig toll sehen Charaktere und Umgebung nur aus der Entfernung aus. Ähnlich wie bei *Animal Crossing* und *Another Code* fallen die grobpixeligen Texturen dann kaum noch auf. In Zwischensequenzen, Kämpfen, beim Magieeinsatz und zu vielerlei anderen Gelegenheiten wird jedoch mit Zoom-Effekten nicht gegeizt – und dann fallen die Schwächen im Design plötzlich recht deutlich ins Gewicht.

Zugegeben, damit lässt sich's noch leben, immerhin sind wir derartige Textur-Schwächen vom DS schon gewohnt. Weniger verzeihlich ist allerdings, wie der obere Bildschirm genutzt wird: nämlich gar nicht. Da mag es sich noch so sehr anbieten, umfangreiche Touchscreen-gesteuerte Menüs auf den unteren und die Spielszenen auf den oberen Bildschirm aufzuteilen – Square Enix gibt sich ignorant und verzichtet beinahe vollständig auf den Einsatz des oberen Screens. Lediglich eine Hand voll Zwischensequenzen und eine eher uninteressante Weltkarte sind dort ab und an zu sehen, in Kämpfen bleibt das Bild gar völlig schwarz. Die Menüs werden stattdessen wie früher über oder anstelle der Spielszenen auf dem unteren Bildschirm eingeblendet. Und bedauerlicherweise bringt auch die Touchscreen-Steuerung, bei der man seinem Charakter wie in *Animal Crossing* den Weg weist, keinerlei Vorteile mit sich, sondern zieht gegenüber einer schnelleren und effizienteren Steuerkreuz-Navigation eher den Kürzeren. Damit haben Geschichte und Optik von *Final Fantasy III* zwar unzweifelhaft ihren Reiz, aber worum es beim DS wirklich geht, scheinen Square Enix und Matrix Software vor lauter Eifer vergessen zu haben. ■

Detail-Check

Wie schneidet Final Fantasy III im direkten Vergleich zum jüngsten Teil der Serie auf dem Game Boy Advance ab? Wir liefern euch die Antwort!

FINAL FANTASY III

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Runderneuert mit schöner 3D-Grafik, meist nur ein Screen in Gebrauch. Zusätzlich ein aufwendiges Intro-Video.
Sound: Uematsus Klassiker wurden komplett neu aufgenommen und arrangiert.
Steuerung: Steuerkreuz oder Touchscreen.

UMFANG ★★★★☆

Spielzeit: Ca. 30 Stunden, nur wenige Sidequests, keine Monsterliste
Story: Recht stereotype Handlung, die durch Nebenfiguren interessanter wird
Charaktere: Das gesamte Spiel wird mit denselben vier Personen bestritten.

GAMEPLAY ★★★½☆

Kampfsystem: Klassische, rundenbasierte Kämpfe, die per Zufall auftauchen. Job-System ermöglicht vielfältige Kampfstrategien.
Charakterentwicklung: Per Job-System werden den Charakteren spezielle Aufgaben im Kampf zugewiesen und die Ausprägung ihrer Fähigkeiten bestimmt.
Magie: Zaubersprüche werden gekauft. Magier können diese nach Belieben aus- und umrüsten. Beschwörungen gibt es nicht.
Änderungen am Original: Die Neuauflage bietet einen äußerst kniffligen Zusatzdungeon. Ausserdem können Briefe lokal oder per Wi-Fi an Freunde geschickt werden.
Schwierigkeitsgrad: Etwas für Rollenspiel-Profis. Langfristiges Aufleveln ist Pflicht, um die knackigen Endgegner besiegen zu können.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

FINAL FANTASY IV ADVANCE

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Nur geringfügige Änderungen gegenüber dem SNES-Orginal. Entspricht nicht dem, was man von einem GBA-Titel erwartet.
Sound: Originalgetreue Musik mit überraschend hoher Tonqualität.
Steuerung: Per Steuerkreuz.

UMFANG ★★★★½

Spielzeit: Ca. 50 Stunden, mit allen Sidequests und Monsterliste fast doppelt so viel
Story: Erstmals eine komplexe Geschichte mit glaubwürdigen, emotionalen Charakteren
Charaktere: 12 Charaktere, von denen bis zu fünf gleichzeitig am Spiel teilnehmen.

GAMEPLAY ★★★★½

Kampfsystem: Das Active-Time-Battle-System bringt frischen Wind und fordert schnelle Entscheidungen im Kampf.
Charakterentwicklung: Jeder Charakter hat eine feste Rolle, an der sich nur wenig ändert. Besondere Fähigkeiten, Stärken und Schwächen sind so im Voraus festgelegt.
Magie: Magier lernen ihre Zauber im Spielverlauf automatisch. Ein Charakter kann außerdem hilfreiche Kreaturen beschwören.
Änderungen am Original: Zwei Bonusdungeons für Profis. Charaktere können ab einem bestimmten Punkt frei gewählt werden. Eine Liste führt Buch über besiegte Monster.
Schwierigkeitsgrad: Der Schwierigkeitsgrad ist fast immer passend zur Entwicklung der Charaktere, sodass das Spiel meist fair bleibt.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Zwar ist die Grafik von FFIII hübscher, doch Teil IV ist – trotz älterer Hardware – das bessere Spiel. Die umfangreichere Story ist nicht nur deutlich interessanter, sondern bietet dem Spieler auch mehr Abwechslung.

MARKUS PFEFFER
wartet lieber auf Final Fantasy XII.

Wenn sich die Begeisterung über die recht beeindruckenden Grafik gelegt hat, macht sich Ernüchterung breit: Zwar ist *FFIII* immer noch ein gutes Rollenspiel, doch hinter dem 3D-Glamour steckt eben doch nur ein 16 Jahre altes NES-Spiel. Ein Remake im Stil der Game-Boy-Titel hätte dem Spiel offensichtlich besser getan.

CHRISTOPH KRAUS
entscheidet sich für Flucht.

Zugegeben, mit *Final Fantasy III* liefert Square Enix solide Rollenspielkost mit hübscher Optik ab. Und dieses Genre ist auf dem DS eben noch nicht besonders gut vertreten. RPG-Fans können sich also auf einen Nostalgie-Trip freuen – im Vergleich mit anderen *FF*-Remakes oder gar aktuellen Titeln zieht das Spiel aber eindeutig den Kürzeren.

FINAL FANTASY III

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix / Matrix Software
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Hoch
Termin:	2007
Spieler:	1
Web:	www.square-enix.co.jp
Alternativen:	Final Fantasy IV bis VI (GBA)

- ↗ Äußerst hübsche Grafik
- ↗ Enorm umfangreiches Abenteuer
- ↘ Top-Screen größtenteils nutzlos
- ↘ Gameplay recht altmodisch

WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 83% SOUND 91%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **82%**

Ein hübsches, traditionelles Rollenspiel, das leider hier und da ein wenig schwächelt.

DS Lite Starter Pack

Startet in die Welt des DS Lite!

Bigben Interactive hat ein Zubehör-Set für euren DS Lite zusammengestellt. Bei den aufrollbaren Kopfhörern sind die beiden Kanäle nicht gekennzeichnet und von den Abdeckfolien für die Bildschirme ließen sich die Aufkleber nicht rückstandslos entfernen. Die Qualität der Tasche ist gut, sie sieht hübsch aus und der Stylus stellt eine 1:1-Kopie des Originals dar. Praktisch sind die beiden Game Cases, wenn auch etwas zu groß geraten, und an eine Daumenschlaufe wurde ebenfalls gedacht. Mit Ausnahme der Tasche ist die Verarbeitung dieses Sets überwiegend mittelmäßig.

TEST
DS LITE STARTER PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	0900-1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Hübsche Tasche
- Originalgetreuer Ersatz-Stylus
- Überwiegend mittelmäßige Verarbeitung
- Kopfhörer-Kanäle nicht gekennzeichnet

WERTUNG ★★★☆☆

Set mit vielen nützlichen Teilen, die teilweise leider minderwertig verarbeitet sind. Da gibt es bessere Alternativen.

DS Lite Travel Pack

Unterwegs mit dem Nintendo DS Lite

Das DS Lite Travel Pack enthält das gleiche Zubehör wie das DS Lite Starter Pack. Bigben spendierte allerdings diesmal zwei Ersatz-Stylus und drei Game Cases, deren Schaumstoffeinlage aber zu klein ausfallen. Außerdem befinden sich noch ein USB-Ladekabel sowie ein Autoadapter in der Verpackung. Das Ganze steckt in einer edlen schwarzen Nylontasche, die ein klobiges Format hat und somit nur bedingt für unterwegs geeignet ist. Also insgesamt gesehen mehr Ausstattung als im Starter Pack, die Qualität ist allerdings ähnlich mittelmäßig wie beim kleinen Bruder.

TEST
DS LITE TRAVEL PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	0900-1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- USB-Kabel und Autoadapter
- Mehr Inhalt als im Starter Pack ...,
- ... allerdings in mittelmäßiger Qualität.
- Kopfhörer-Kanäle nicht gekennzeichnet

WERTUNG ★★★☆☆

Deluxe-Version des DS Lite Starter Packs mit USB-Kabel und Autoadapter, aber auch den gleichen Mängeln. Muss man nicht haben.

DS Lite-Pack 1

Frauen an Nintendos Handheld!

Neben Gelegenheitsspielern haben auch Frauen den DS für sich entdeckt. Und an genau diese wendet sich offenbar dieses DS-Lite-Set von Bigben. Leider riss schon beim ersten Öffnen der billig verarbeiteten rosa Tasche eine der Laschen, die den DS eigentlich festhalten sollen. Das restliche Zubehör, welches aus zwei Stylus und zwei Daumenschlaufen besteht, ist in Weiß gehalten und qualitativ in Ordnung. Zudem enthält das Set noch ein antistatisches Reinigungstuch und Abdeckfolien für die beiden Screens, bei denen sich die Aufkleber nicht rückstandslos entfernen ließen.

TEST
DS LITE-PACK 1

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0900-1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 10,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Antistatisches Reinigungstuch
- Daumenschlaufen
- Miese Verarbeitung der Tasche
- Gemessen an der Qualität zu hoher Preis

WERTUNG ★★★☆☆

Stellenweise billige Machart des Zubehörs und außer dem Staubtuch nichts Innovatives, braucht also kein Videospieler dieser Welt.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca. Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	SpeedLink	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Madrics CubeShock	Controller	Madrics	€ 15,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	★★★★☆
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	★★★★☆
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	★★★★☆
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	★★★☆☆
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	★★☆☆☆

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Beim nächsten Mal in der Disziplin „Hackfleisch sauber einrollen" (Reportage *Talk! DS Cooking Navi*) wünsche ich Christoph Kraus viel Erfolg!
B. NEUMANN

The Legend of Zelda: Twilight Princess wird sicher das Spiel des Jahres werden.
JOHANNES KNOLL

WOW!! Wer auch immer die Titelseite 10/06 gemacht hat, verdient eine Gehaltserhöhung!!
DAWIID ULLRICH

Ihr habt auf jeden Fall ein großes Lob verdient. Dies soll in Form eines Bildes geschehen, welches ich für euch gezeichnet habe ;-)
LOREEN HILLE

» Von allen Herstellern erinnere ich mich am liebsten an Nintendo «

ANDREAS

Eure zahlreichen Zuschriften haben eindeutig gezeigt, dass Nintendo auf eine besonders treue Fangemeinde stolz sein darf.

ALLE LIEBEN NINTENDO

Moin, moin, liebe N-ZONE-Redaktion!
Schön, dass ihr in der Kolumne über die „Vernarrtheit in den Mario-Konzern" berichtet. Ein Paradebeispiel dafür sind meine beiden älteren Brüder (24 und 21) und ich (19), denn wir sind seit fast 15 Jahren nur Nintendo-Zocker. Alles fing damit an, dass mein größter Bruder einen Game Boy und *Tetris* zum Geburtstag bekam. Klar, dass mein anderer Bruder und ich auch mit einem Game Boy folgten und Freizeit und Urlaub eher zum Zocken da waren, als dass wir uns anderweitig beschäftigt hätten.
Seit unserer Super-Nintendo-Ära waren wir alle drei nicht mehr zu stoppen. Geburtstagswünsche bestanden primär aus Nintendo-Spielen und auch unserer Kreativität, wie wir an neue Spiele kamen, waren keine Grenzen gesetzt. So sammelten wir z. B. im Freibad Pfandflaschen, um uns letztendlich *F-Zero* holen zu können. *Club Nintendo* wurde verschlungen und auch die damaligen Nintendo-Serien auf RTL Plus ließen wir uns nicht entgehen. Über Nintendo 64 bis heute hat sich nichts an unserer Begeisterung geändert. Die PlayStation war für uns zu keiner Zeit ein Gesprächsthema, da wir noch immer die Nintendo-Brille aufhaben. Gemeinsam fiebern wir jetzt Wii entgegen und verkürzen die Zeit mit unseren alten SNES-Klassikern aus unserer Kindheit. Grüße,
OLIVER PROBST

Hallo!
Was zeichnet einen guten Konsolen-Hersteller aus? Ist es, dass sein Videospielsystem auf dem neuesten technischen Stand ist, ist es das tolle Design der Konsole, ist es, dass er einfach „hip" ist? Oder was bringt einen dazu, sich mehr mit dem einen Hersteller zu identifizieren als mit den anderen? Letztendlich sind es DIE SPIELE, die einen überzeugen. Ich bin 40 Jahre alt und kenne den Markt seit dem legendären *Pong*. Von allen Herstellern erinnere ich mich am liebsten an Nintendo und dessen Spieleperlen wie *Zelda*, *Mario* und Co. Kein anderer verstand und versteht es immer noch, so zu begeistern. In gewisser Weise ist man dann auch vernarrt in diese Marke. Hoffentlich bleibt Nintendo seiner Linie treu und begeistert auch künftig viele Fans. Gruß,
ANDREAS

Hi N-ZONEler,
ihr habt in der Kolumne geschrieben, dass euch die Club-Karte immer begleitet. Mir geht es genauso. Meine Club-Karte (Nummer 01672630) begleitet mich auch überallhin. Selbst als ich auf Mauritius war, wo die Sony-Mafia regiert, bin ich auf Nintendos Seite geblieben und habe sogar Briefe erhalten. Auch jetzt bleibe ich Nintendo treu und bin ein VIP-Mitglied auf www.nintendo.de. Auf Mauritius habe ich sogar bei einem Wettbewerb gewonnen, weil ich mich als Mario verkleidet habe. Inzwischen ist meine Mitgliedskarte schon zerbrochen, aber sie begleitet mich noch immer. Bald werde ich mir einen DS zulegen und natürlich auch Wii, denn als Fan sollte man schon auch die Konsolen haben. Kürzlich habe ich *Sim City* für den Super NES gekauft. Denn ich bin Fan von Nintendo seit dem SNES. Folgende Spiele habe ich komplett durchgespielt:
SNES: *Super Mario World 1 & 2*, *Kirby's Fun Pack*, *Street Fighter 2*
N64: *Mario 64*, *Mario Kart 64*, *Snowboard Kids*, *Yoshi's Story*
GameCube: *Mario Kart DD*, *Need for Speed Most Wanted* (dort fehlt nur noch das Strafregister), *Puzzle Bobble*
Lang lebe Nintendo! Bis zum nächsten Mal. Gruß,
STEPHAN MOSER

Hallo N-ZONE-Team,
bei uns in der Familie gibt es zwei Personen, die leidenschaftlich gerne Nintendo zocken: neben mir mit meinen 39 Jahren auch noch meine Mutter (60). Damit es bis zum Start von Wii nicht zu lange wird, stürzen wir uns mehr oder weniger jeden Tag in die Welt von *Animal Crossing* für

den Cube. Egal ob für ein paar Stunden oder auch nur ein paar Minuten. Mit dem kürzlich gekauften GBA inklusive *Zelda Minish Cap* kämpfen wir uns auch noch mit Link durch Hyrule. Und wenn es da mal etwas „nervig" ist, haben wir ja auch noch das eine oder andere Spiel für den Cube, N64, Game Boy und SNES. Ihr wisst ja am besten, dass diese alten Spiele auch immer noch ihren Reiz haben. In diesem Sinne noch viele erfolgreiche Jahre mit eurer tollen Zeitschrift. Schöne Grüße,

OLIVER

DAUERTHEMA Wii

Tag, N-ZONE-Team!
Ich bin mir ziemlich sicher, dass Nintendos Wii-Konsole die Nummer 1 wird. Dies sieht man ja auch am DS und der PSP. Der DS hat seine Steuerung mit dem Stylus und ist günstig. Dagegen hat die PSP die bessere Grafik, ist aber teurer. Bei Wii und der PS3 hat man dasselbe. Außerdem, meine Mutter hat gar kein Interesse an Videospielen, aber als ich ihr eine DVD von euch mit Wii gezeigt habe, hat sie gesagt: „Sogar ich könnte damit spielen." Nintendo wollte doch Leute, die nicht spielen, zum Spielen bringen.
Mit freundlichen Grüßen,

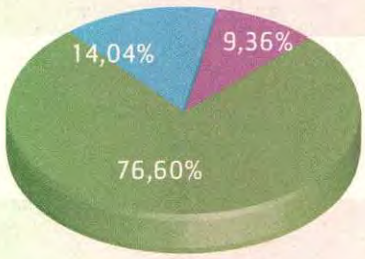
SMASHLINK

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion,
ich habe Freudiges zu berichten: In dem kommenden Kampf der drei Großen um die Gunst eines jeden Spielers hat Nintendo meiner Meinung nach ganz klar die Nase vorn. Was dieses Jahr auf der Games Convention abging, war unglaublich. Die Stände der Xbox 360 und der PS2 waren im Vergleich zu Nintendo nur mittelmäßig besucht. Donnernden Applaus und Jubelschreie ernteten die Trailer zu *Legend of Zelda: Twilight Princess* bzw. *Phantom Hourglass*, *Metroid Prime: Corruption* und *Red Steel*. Es war einfach nur Wahnsinn, diese Euphorie miterleben zu dürfen. Nebenher bekam das Spiel *Legend of Zelda: Phantom Hourglass* den Preis für das beste DS-Spiel der GC 2006. Wenn das kein gutes Zeichen für die Zukunft Nintendos ist, weiß ich auch nicht ... Nintendo hat mich dermaßen überzeugt, dass ich mir in jedem Fall Wii kaufen werde. Und glaubt mir, ich bin nicht der Einzige, der so denkt. =)

SCHOENI2004

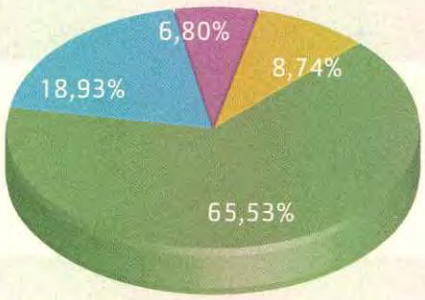
Feedback

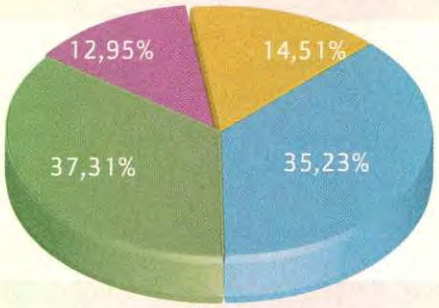
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!



Wie gefallen euch die Spiele der Touch! Generations?
- Super! Endlich mal was Neues!
- Ganz okay, aber nichts für mich
- Mies, ich will richtige Games zocken!

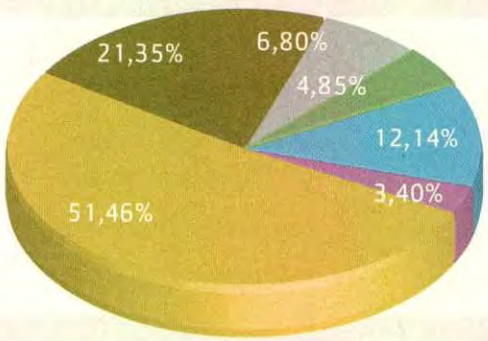
Wann werdet ihr euch Wii kaufen?
- Direkt zum Launch!
- Rechtzeitig zu Weihnachten
- Erst 2007, wenn es genügend Spiele gibt
- Ich werde die Konsole gar nicht kaufen.

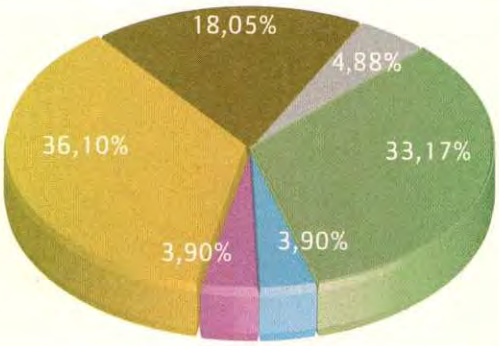




Wie viele DS-Spiele besitzt ihr?
- 1 bis 5
- 6 bis 10
- 11 bis 15
- Mehr als 15

Womit zockt ihr eure GBA-Spiele?
- Game Boy Advance
- Game Boy Advance SP
- Game Boy Micro
- Nintendo DS
- Nintendo DS Lite
- Game Boy Player





Welches Genre interessiert euch für Wii besonders?
- Ego-Shooter
- Rennspiel
- Sportspiel
- Action-Adventure
- Rollenspiel
- Minispiel

Leser fragen, N-ZONE antwortet

KAPUTTE MEMORY CARD

Hallo N-Zone!
In der letzten Ausgabe hatte ein Leser Probleme mit seiner Memory Card. Ihr habt ihm gesagt, dass sie formatiert werden müsse. Dasselbe Problem habe ich nun auch. Ich habe eine 64MB Card von Bigben. Euren Tipp zum Retten der Card, den ihr gegeben habt, kann ich nicht nachvollziehen. Wie soll man einen Spielstand laden, wenn die Card kaputt ist? Ich habe eure Anweisung befolgt und wollte einen Spielstand laden, um dann nachher auszuschalten, wie im Magazin beschrieben. Man kann aber gar nichts laden, weil immer dransteht, die Card müsse formatiert werden. Was soll ich tun? Kann man die Card retten? Bitte um Antwort! MfG,
EIN TREUER LESER

Lieber treuer Leser! Hmm ... ein wirklich seltsamer Fall. Wenn man überhaupt keinen Spielstand auf der Memory Card mehr laden kann, ist wohl leider Hopfen und Malz verloren ... und die Karte futsch! Außerdem betonen wir an dieser Stelle gerne wieder einmal, dass unsere Redaktion die Verwendung originaler Speicherkarten und nicht solcher von Drittherstellern empfiehlt. Und nein, für diesen Hinweis bekommen wir immer noch kein Geld von Nintendo.

POKÉMON DIAMOND & PEARL

Liebe N-ZONE-Redaktion,
Gerüchten von der Internetseite bisafans.de zufolge wird *Pokémon Diamond & Pearl* am 15.03.2007 erscheinen! In einem Onlineshop werden die Spiele nämlich an diesem Tag versandbereit sein. Es muss nicht das direkte Datum sein oder es stimmt gar nicht, aber wer weiß das schon? Viele Grüße und ein dickes Lob von
MAX

Hallo Max, danke für das Lob. Leider gibt es noch keinen konkreten Termin für *Pokémon Diamond & Pearl*, es wurde lediglich „Frühjahr 2007" genannt. Dass nun ein Online-Shop ein konkretes Datum angibt, ändert nichts daran, dass das genaue Erscheinungsdatum unbekannt ist. Viele Händler raten ein wenig herum, wenn es um kommende Spiele geht. Wir haben bereits weit vor Ankündigung des Wii-Relasetages Online-Shops gesehen, die konkrete Termine und Preise für Wii-Spiele gewusst haben wollen und dann irgendwelche Angaben machten! Sobald wir wissen, wann das neue *Pokémon* erscheint, wirst du es natürlich sofort in der N-ZONE lesen können.

Wii DOWNLOADEN?

Hi Nintendo-Redaktion,
ich habe einige Fragen zu Wii.
1. Gibt es schon einen Termin, wann Wii in Deutschland erscheinen wird?
2. Wie läuft das mit dem Download alter Nintendo-Klassiker. Geht es über meinen PC und meinen Internetanbieter oder muss ich mir einen neuen zulegen.
Und welche Kosten fallen dann noch zusätzlich an?
Ich kann es kaum noch abwarten, bis Wii endlich auf den Markt kommt. Gruß,
DENNIS

Hi Dennis! Wie du bereits im vorliegenden Heft gelesen hast, erscheint Nintendos Wii in Deutschland am 8. Dezember 2006 zu einem Preis von 249 Euro. Bleibt noch die Frage nach dem Download alter Spiele. Die lädt man direkt im Shop-Channel der Wii aus dem Netz. Die Konsole kann – und sollte – schließlich mit dem Internet verbunden werden. Das funktioniert per WLAN oder mittels Adapter per Netzwerkkabel. Es fallen dabei keine Extrakosten außer dem Preis für das gewünschte Spiel an. Bezahlt werden die Spiele mit Wii Points, im Handel wirst du für 20 Euro 2.000 Points kaufen können. Für die Spiele gibt es dann drei Preiskategorien zwischen 5 und 10 Euro: NES-Titel kosten 500, SNES-Spiele 800 und N64-Klassiker 1.000 Wii Points. Übrigens kannst du ein gekauftes Spiel immer wieder erneut auf deine Wii herunterladen, nachdem du es einmal erworben hast – wichtig für den Fall der Fälle, dass du es einmal gelöscht haben solltest.

WIE SPEICHERT Wii?

Hi cooles N-ZONE-Team,
erst einmal ein Kompliment an euch für das Design der neuen N-ZONE-Ausgaben. Ich wollte euch fragen, ob es für die Wii-Spiele überhaupt Memory Cards gibt? Wenn ja, kommen die dann in die

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 4, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Jetzt noch fetter: Das N-ZONE Plus-Abo!

Comic-Wettbewerb

Macht mit und gewinnt!

Unser Comic-Gewinnspiel hat mittlerweile Tradition. Wenn auch ihr mitmachen wollt, dann schickt uns einen Comic, der aus drei Bildern besteht und mit dem Thema Videospiele zu tun hat. Bitte achtet darauf, dass eventuell eingesetzter Text gut lesbar ist und ihr euren Namen und eure Adresse auf die Rückseite des Comics schreibt!

Schickt eure Comics an:
N-ZONE
Leser-Comic
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Nintendo DS Browser
Einsendeschluss:
17. Oktober 2006

Gewinner:
Sascha Körner aus Zweibrücken

Weitere Teilnehmer:
Nico Scheler, Marcel Schumacher, Nils Blomeyer, Michael Hust, Yannis Faethe, Philipp Seltl, Alexander Kormitsch, Alain Pfister, Marco Knab, David Kurtz, Sophie Plautz

Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

GameCube Memory Card Slots oder woanders hin? Bis jetzt wurde nämlich in der N-ZONE noch nichts davon erwähnt.
SEBASTIAN GRENSTAD

Hallo Sebastian, klar wurde das schon in der N-ZONE erwähnt, aber gern frischen wir deine Wii-Kenntnisse auf! Wii benutzt keine Memory Cards – die GameCube-Speicherkarten werden nur für GameCube-Spiele benutzt –, sondern speichert Spielstände, Fotos und Klassikgames auf einer handelsüblichen SD-Karte. Der Vorteil: Dieses Speichermedium ist sehr billig und kompatibel zu vielen anderen Geräten, etwa Digitalkameras, MP3-Playern und PCs. Alle Details zur Wii-Hardware und einen Überblick über alle wichtigen Spiele findest du übrigens ab 18. Oktober in unserem neuen Wii-Sonderheft!

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 24. Oktober stehen wir euch **zwischen 15 und 16 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um folgendes Thema:
Nintendos Preispolitik in Deutschland zum Wii-Launch

AriesT — **249€ - Abzocke oder nicht?**

Rang:
Mitglied seit: 16.04.06
Datum: 15.09.06 19:04

Hallo liebe Leute.

Vorneweg: Ich werde mir Wii am Launchtag kaufen.

Ich muss mal ein wenig Kritik an die Politik von Nintendo Deutschland/Europe äußern.

Der Preis von 249€ war zwar zu erwarten, doch ist dies eine Unverschämtheit, wenn man sich die Preise in USA und Japan ansieht.
Ob, in Japan gibt es kein Spiel obendrauf, doch kostet Wii-Sports alleine keine 80€!

ICh behaupte jetzt frech, dass die Manager um Bernd Fakesch nicht genug Geld in den *** geschoben bekommen. Klingt jetzt SEHR krass, aber es scheint Realität.
Wären sie klug gewesen, hätten sie den Preis auf 200€ belassen. Alles wäre in Butter gewesen, die Umrechnung hätte gestimmt und niemand hätte sich beschwert.
Doch eben diese 80€ Unterschied bringen in allen Foren heute SEHR viele Leute davon ab, sich einen Wii zu kaufen. Er droht tatsächlich in einigen Lagern völlig zu scheitern - was sehr kritisch für Nintendos Zukunft wäre. Zumindest in Europa.

Der Vorteil, den Nintendo in Europa gegenüber der PS3 hat, verspielen sie sich wieder durch die teils ungeheuerlichen Preise.

Wenn ich in den USA 60$ für einen Wii-Remote + Nunchuck bezahle, dann möchte ich auch, dass zumindest dieses Zubehör NICHT 1:1 umgerechnet wird. Ich hätte einen Preis von unter 50€ für angemessen gehalten - und es hätte nicht nach Abzocke gerochen.

Freilich, es war schon immer so. Nintendo hat aus den USA immer 1:1 umgerechnet. Doch am Wii wird Nintendos Existenz im HEimkonsolenmarkt abhängen - und da der IBM Chip mittlerweile günstiger geworden ist - ist dieser hohe Preis fraglich..

Jetzt meine Bitte an die N-Zone Redaktion:

Ihr seid das einflussreichste Nintendomagazin Deutschlands. Auch ihr findet diese 50€ Preisunterschied zu den USA garantiert schlecht. Deshalb würde ich euch bitten, eine große Petition zu organisieren, damit diese Unverschämtheit aufhört und anständige, faire Preise zu Stande kommen.

Ich will nicht noch mehr Menschen sehen, die sich 5 Monate auf Wii fruten und jetzt wegen dem Preis zur XBox360 vergrault werden.

Aresius — **AW: 249€ - Abzocke oder nicht?**

Rang:
Mitglied seit: 11.07.06
Datum: 15.09.06 19:11

"Tja, nun wissen wir Bescheid und ich sehe mich zu meinem Leidwesen in all meinen Befürchtungen bestätigt.
Der Wii selbst kostet 249€, was ein riesiger Preisunterschied, besonders zu Japan, ist. Das macht Wii Sports bei weitem nicht weg...

Die Dollar-Preise wurden 1:1 in Euro übernommen und sogar noch schlimmer: bis zu 60€ für ein Spiel sind überteuert, aber dann auch noch 60€ für ne Wiimote mit Nunchuk ist reine Abzocke.
Und natürlich bekommen wir den Wii wieder als allerletzte (immerhin noch 2006^^).
Natürlich muss ich mir auch den Browser noch runterladen, vielleicht sogar kostenpflichtig...

Also tut mir Leid, aber da fällt es mir schwer viel Positives über Nintendo zu sagen -.-
Schön, dass Nintendo Profit machen will, aber ich frage mich langsam ob es das wirklich wert ist...
250€ für die Konsole
(wahrscheinlich) 60€ für Zelda
60€ für NUR EINEN zusätzlichen Controller
50-60€ für ein weiteres Multiplayergame
7€ für den Opera-Browser

Macht insgesamt mind. 420€ ohne nur irgendein Retro-Spiel, klasse -.-
Also ich persönlich kann kein Geld scheißen und Nintendo hat insgesamt meine Sympathie so ziemlich verspielt, denn ich kann mir nicht vorstellen, dass der Wii so hohe Entwicklungskosten hat...
Wenn man bedenkt, wieviel das ganze in Japan kosten würde -.-

Alleine durch Wii Sports oder Steuern ist das sicher nicht zu rechtfertigen,
Danke Nintendo "

Diesen Beitrag habe ich zeitgleich in einen anderen Thread gepostet und ich freue mich wirklich, dass andere Leute die gleiche Meinung vertreten.

Nur einen Unterscheid muss ich zu deinem Post machen.
Die paar Euro für den Wii sind mir noch relativ egal, die wahren Kosten entstehen erst mit Spielen, Controllern, etc. die völlig überteuert sind.
Da sehe ich viel größere Probleme, als bei einem einmaligen Preisunterschied.

Beim Wii stimmt leider vieles nicht mehr...
So ist auch die groß angekündigte Virtual Console für mich fast gestorben.
Ich hab gerade bei ebay Metroid Prime 2 für 8,50€ ersteigert, wer bezahlt denn bitte 8€ für ein SNES, oder 10€ für ein N64-Spiel, sogar ohne dabei die Originalmodule, etc. zu erwerben??
Das allerschönste ist aber, dass die Spiele sogar "ab (!!) 10€" kosten werden..

Für ein Spiel wie Twilight Princess würde ich ohne weiteres auch 80€ bezahlen, aber der Rest ist pure Abzocke, das ist es einfach nicht wert...
Nintendo will den Mainstream ansprechen *haha*
Welcher Nichtspieler würde sich den bitte eine Konsole holen, die ihn soviel kosten wird?
Ich kann einfach nicht mehr und bin schwer enttäuscht

geändert am 15.09.2006 um 19:17 Uhr von Aresius

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

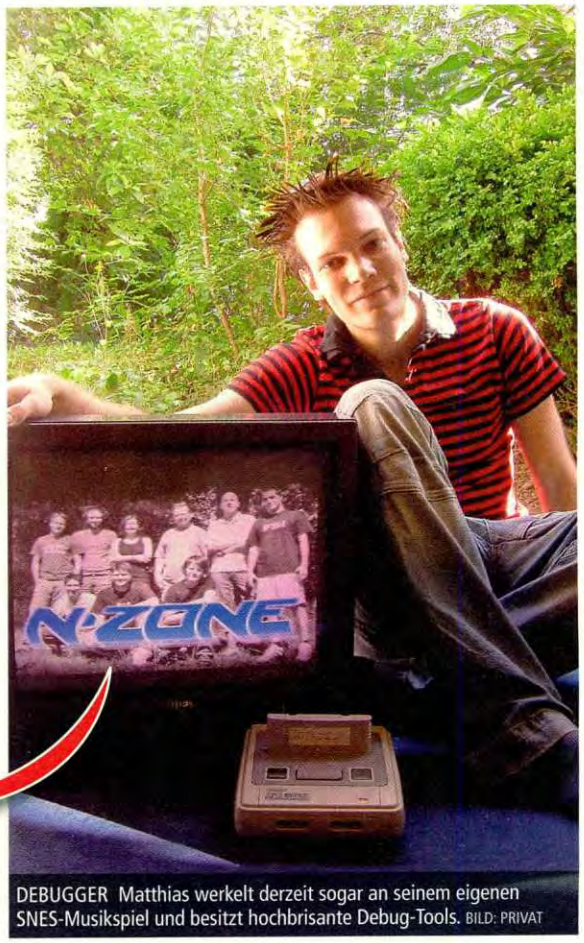
Studenten haben halt Zeit!

Matthias Nagler ist das beste Beispiel dafür, dass sich Hingabe am Ende auszahlt: Der 23-jährige Japanologie-Student in Köln übersetzte vor einigen Tagen *Breath of Fire 2* ins Deutsche und hatte sich vorher schon durch Lokalisierungen von *Tales of Phantasia* einen Namen in der Entwickler-Szene gemacht. Und das lange bevor die eingedeutschte Game-Boy-Version Ende 2005 in die Läden kam! Wir trafen uns mit dem Programmier-Ass und fachsimpelten über die Super-Nintendo-Ära, Hürden bei der Entwicklung und seine neuen Projekte. Einen Auszug des Interviews lest ihr diesmal im Leserverhör!

CHRISTOPH KRAUS
21, Freier Redakteur

Super N-ZONE Entertainment System?

Das haben wir uns schon immer gewünscht: Eure N-ZONE-Crew bekommt ihr eigenes Super-Nintendo-Spiel spendiert! Wir staunten nicht schlecht, als Matthias „d4s" Nagler unsere Träume verwirklichte und uns ein SNES-Modul mit dem geilsten Startbildschirm aller Zeiten zuschickte. Und weil Matthias' Programmierkünste viel zu interessant sind, als dass wir sie nur auf dieser Seite abfeiern können, geben wir euch in den nächsten Monaten interessante Einblicke in die Welt der Spiele-Programmierung – dranbleiben! Als Vorgeschmack verrät euch der Pixelbastler schon in dieser Ausgabe, was seine Leidenschaft entflammt hat und mit welchem Handwerkszeug er so coole Startbildschirme schmiedet.



DEBUGGER Matthias werkelt derzeit sogar an seinem eigenen SNES-Musikspiel und besitzt hochbrisante Debug-Tools. BILD: PRIVAT

Leserverhör | Matthias Nagler

Warum hast du am SNES einen Narren gefressen?
Das SNES war meine erste Konsole und gleichzeitig die letzte, mit der ich wirklich intensiv gezockt habe. Ich stellte jedoch bald fest, dass mir beim Sammeln „normaler" Module die Herausforderung fehlte. Daher fing ich an, mich nach Exklusiverem umzusehen – fündig wurde ich bei Prototypen und Development Kits!

BILD: PRIVAT

Der Grundstein für eine Karriere als Hobbyprogrammierer war gelegt! Womit hast du denn gearbeitet?
Prototypen sind Module von Spielen, die sich noch im Entwicklungsstadium befinden und bestehen beim SNES aus einer losen Platine mit Speicherchips. Diese Prototypen dienten entweder dazu, das Spiel firmenintern zu testen oder sie Videospielmagazinen zwecks Preview-Coverage zu demonstrieren. Wegen ihrer extremen Seltenheit geben Sammler durchaus 1.000 Euro und mehr für einen einzigen Prototypen aus, zum Beispiel für das unveröffentlichte *Starfox 2* oder für *Mother 3* alias *Earthbound 64*. Die Entwickler waren verpflichtet, die Debug-Systeme zu verschrotten oder zurückzugeben, sobald sie keine SNES-Spiele mehr entwickelten. Vom SNES Emulator SE, den ich auf dem Bild krampfhaft festhalte, haben bisher weltweit nur noch 3 weitere ihren Weg in Sammlerhände gefunden!

Dass du programmieren kannst, haben wir gesehen – vielen Dank für das SNES-Modul (siehe oben), hehe! Wie kamst du zu dem Hobby?
Ich fing zunächst klein an und arbeitete mich hoch, indem ich anfangs mittels Editor neue Strecken für *Super Mario Kart* entwarf und später das nur in Japan erschienene *Tales of Phantasia* komplett ins Deutsche übersetzte. Diese Projekte kann man als Patches auf meiner Homepage www.ultrasnes.de herunterladen. Mittlerweile bin ich ziemlich gut in der Programmiersprache Assembler, in der damals auch viele Spiele programmiert wurden. Im Gegensatz zu heute üblichen Hochsprachen wie C++ hat man bei Assembler zwar die direkte Kontrolle über das, was die Hardware macht, muss allerdings auch wirklich alles selbst machen. Das Programm auf dem Modul, das das Hintergrundbild lädt und das Logo morpht, besteht übrigens aus exakt 786 Zeilen Programmcode. Und dann musste ich natürlich noch ein Originalspiel opfern, um das Programm auf das Modul zu bekommen. Hat sich aber gelohnt!

N-ZONE Das offizielle Leserturnier

Monat für Monat können sich unsere Leser fürs offizielle N-ZONE-Leserturnier qualifizieren. Wer diesmal beim *Mario Kart DS*-Turnier dabei sein möchte, schickt uns eine E-Mail mit dem Betreff „Ich will rasen!" an spielerforum@n-zone.de. Bitte vergesst nicht euren Freundescode, euren Nickname sowie ggf. weitere Kontaktdaten (ICQ, MSN Messenger, Skype, etc.). Stichtag für die Anmeldung ist der 11. Oktober 2006. Wir melden uns dann per E-Mail bei den Teinehmern und wickeln das Turnier für euch ab!

Volksabstimmung

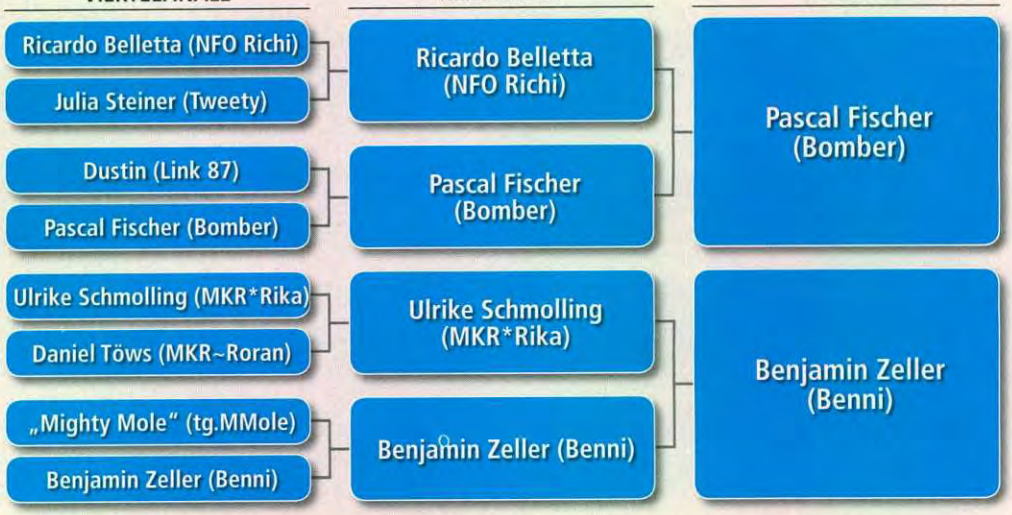
Das Spielerforum gehört euch! Deshalb dürft ihr ab sofort bestimmen, welche Leserturniere in der N-ZONE 12/06 gespielt werden.

Zur Wahl stehen

- Mario Kart DS
- Metroid Prime Hunters
- Tetris DS
- Tony Hawk's American Sk8land
- Lost Magic

Stimmt ab und nennt uns eure Wunschtitel per E-Mail unter spielerforum@zone.de! Auch Anregungen, welche Strecken und Spielmodi gespielt werden sollen, sind immer willkommen!

Tetris DS-Turnier



DIE FINALISTEN DES TETRIS-DS-TURNIERS

Benjamin Zeller
ALTER: 21
NICKNAME: G37 Benni
ERSTES SPIEL: Tetris (Game Boy)
SIEGE/WI-FI-WERTUNG: 2122 / 7310 (Stand: 17.09.)
KOMMENTAR ZUM FINALE: Bomber ist ein sehr guter Spieler. Es waren viele spannende Runden. Jeder Fehler wurde sofort bestraft. Heute habe ich einen besseren Tag erwischt und konnte deswegen gewinnen.

Pascal Fischer
NICKNAME: Bomber
CLAN: MKRecords
ERSTES SPIEL: Super Mario Land (Game Boy)
SIEGE/WI-FI-WERTUNG: 1556 / 7354 (Stand: 17.09.)
KOMMENTAR ZUM FINALE: Es war ein gutes, ausgeglichenes Match, nur hatte Benni die Steine auf seiner Seite. Dies nutzte er hervorragend aus und bezwang mich mit 8:4. Aber nächstes Mal wird's anders ausgehen! :-)

Highscores made in Germany | Sascha „FalcoX" Bräuninger (15)

Die Deutschen, das Volk der Dichter und Zocker! Diesmal im Profil: Der *Mario Kart DS*-Profi Sascha. Seid ihr im nächsten Heft?

STECKBRIEF
Disziplin:
Mario Kart DS
Training pro Tag:
ca. 3 bis 4 Std.
Weltrekorde:
12

Du bist ungeschlagener N-ZONE-Highscore-Wettbewerb-Gewinner. Was ist dein Erfolgsgeheimnis?
Ein Erfolgsgeheimnis gibt es eigentlich nicht. Ich beschäftige mich einfach nur ausgiebig mit der Strecke, die gerade gefahren wird und suche mir Videos von den momentanen Weltrekorden, um meine Strategie noch weiter zu verbessern.

Es gibt eine spezielle Technik, mit der man ständig driften kann. Diese funktioniert aber nur auf bestimmten Pisten. Kannst du diese kurz erläutern?
Die Technik nennt sich PRB und geht eigentlich ganz einfach: Man muss nach einem Beschleunigungsstreifen oder perfektem Turbostart pausenlos Miniturbos machen und versuchen nirgends anzuecken, was meist sehr schwierig ist. Mit etwas Training ist diese Technik allerdings nicht mehr so schwer. Am besten kann man sie auf „Marios Piste1" oder „GCN Luigis Piste" üben. Es dauert aber natürlich lange, bis man diese Technik perfekt beherrscht.

Wo ordnest du dich persönlich auf der Weltrangliste in *Mario Kart DS* ein? Gibt es NOCH bessere Fahrer als dich?
Wenn es eine gemeinsame Weltrangliste im Zeitfahren gäbe, wäre ich im Augenblick wohl auf Platz 4 oder Platz 3. Ob es bessere *Mario Kart DS*-Spieler außerhalb des Zeitfahrens gibt, kann ich nicht genau sagen, da der Onlinemodus leider nur 100 ccm ist und die Topspieler auf 100 ccm eigentlich immer gleichauf sind. Denn da entscheiden oft die Items, wer gewinnt.

Fanseiten stellen sich vor | Planet Virtual Boy (www.vr32.de)

Die gefloppte 3D-Konsole Virtual Boy erschien nie in Europa und gilt als Nintendos verlorener Sohn. Fans hat das System trotzdem!

Virtual WAS? Könnt ihr kurz beschreiben, wer oder was der Virtual Boy überhaupt ist?
Der Virtual Boy ist eine stereoskopische Handheldkonsole von Nintendo, die es nur in Japan und den USA zu kaufen gab. Stereoskopisch bedeutet, dass es einen Monitor für jedes Auge gibt, die jeweils einen leicht versetzten Blickwinkel aufs Spielgeschehen zeigen. Das Hirn des Spielenden erledigt den Rest und fügt die beiden Einzelbilder zu einem dreidimensionalen Gesamtbild mit teils verblüffender Tiefenwirkung zusammen.

KR155E und Dr. Aetzn
BILD: PRIVAT

Wie schwierig ist es, heute noch an alte Infos zum Virtual Boy zu gelangen? Woher bezieht ihr eure Infos und wie findet ihr die Interview-Partner?
Offizielle Dokumente sind fast unmöglich zu bekommen, man muss sich schon direkt an ehemalige Entwickler wenden und hoffen, dass diese zum einen noch im Besitz dieser sind und zum anderen überhaupt ein Interesse daran haben, sie an uns weiterzugeben. Ansonsten finden sich Infos z. B. in alten Zeitschriften, im Netz oder durch eigene Recherchen. Dies sind auch die Hauptquellen für unsere Infos, die wir über Jahre angesammelt haben. Partner für Interviews zu finden ist wiederum gar nicht so schwer, wie man meint. Ein wenig Recherche im Netz und schon hat man private E-Mail-Adressen von einigen ehemaligen Entwicklern. Bisher waren die Reaktionen auf Interview-Anfragen immer sehr positiv und die Interviews selbst nicht nur sehr nett, sondern auch ungeheuer aufschlussreich.

Argh! Langes VB-Zocken verursacht bei manchen Spielern durch die 3D-Brille Übelkeit. Wie ist das bei euch? Seid ihr inzwischen abgehärtet, was Kopfschmerzen betrifft?
Ich muss sagen, dass ich nie Kopfschmerzen oder irgendwelche anderen Probleme vom Spielen bekommen habe und ich wüsste auch von niemandem, bei dem das der Fall wäre. Alles nur Panikmache!

Fankalender

Euro-Jag-Fest 2006

Björn Baranski
BILD: PRIVAT

Ausnahmsweise steht diesmal kein Nintendo-Fantreffen im Mittelpunkt des Fankalenders, sondern eine Convention von Atari-Jaguar-Liebhabern. Björn Baranski, der Organisator des Euro-Jag-Fests 2006, hat alle Infos parat!

Auch wenn wir uns mit dieser Frage bei euch eher unbeliebt machen: Hat der Jaguar überhaupt noch genügend Fans?
Es gibt europaweit noch eine etablierte und treue Fanbasis. Das Interessante am Jaguar ist, dass er eine freie Plattform ist. Jeder darf also für das Gerät Spiele entwickeln. Das kommt der Homebrew-Szene sehr entgegen.

Das Euro-Jag-Fest vereint die Fans der Kultkonsole. Gibt's schon einen konkreten Termin für das Treffen?
Ja, das „Atari Jaguar Europa Festival" findet in diesem Jahr voraussichtlich am 4. oder 5. November statt. Den finalen Termin geben wir rechtzeitig auf unserer Webseite www.e-jagfest.de bekannt!

Und was erwartet die Teilnehmer?
Es werden wieder Retro-Fans, Entwickler und Händler aus ganz Europa erwartet. Die neuesten Eigenentwicklungen sowie Prototypen werden ebenso gezeigt wie modifizierte Hardware. Natürlich ist auch Retro-Hardware aller Art herzlich willkommen. Neben jeder Menge Atari-Stuff finden sich traditionell auch andere Klassiker ein. Es gibt kein festgelegtes Programm, aber in den vergangenen Jahren waren Games-Competitions und Netzwerkgaming (*Battlesphere*) üblich. Wir freuen uns über jeden Besucher, auch wenn man vielleicht nur mal in das Thema reinschnuppern will.

Jawohl, viel Erfolg noch bei den Planungen und ein schönes Event!

November 2006							
	M	D	M	D	F	S	S
44			1	2	3	4	5
45	6	7	8	9	10	11	12
46	13	14	15	16	17	18	19
47	20	21	22	23	24	25	26
48	27	28	29	30			

Der 100%-Profi

Wir wussten es schon immer: N-ZONE-Leser sind die besten Spieler, die es auf diesem Planeten gibt. Diesmal in unserer Ruhmeshalle: Björn Balg!

Björn hat sogar einen Doppelrekord aufgestellt: *Resident Evil 4* spielte er in 2:13 Stunden durch und bei *Tony Hawk's Underground* erreichte er eine 5,8-Mio.-Combo. Wir wurden stutzig: Wer so viel *Tony Hawk* spielt, kann kein sportlicher Typ sein. Ein Trugschluss, wie Björns Foto zeigt! Ob die Trendsport-Diät auch bei uns fruchtet, bleibt abzuwarten.

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging (DS)
- Entscheidet euch im Übungsmodus für „Zeit".
- Die niedrigste Zeit gewinnt.

New Super Mario Bros. (DS)
- Wählt im Hauptmenü die Solo-Minispiele und dann „Marios Rutschpartien".
- Der beste Highscore gewinnt.

Mario Kart DS (DS)
- Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Yoshi-Kaskaden". Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Donkey Konga (GameCube)
- Trommelt im Modus „Straßenkonzert" das Lied „All The Small Things" auf dem Schwierigkeitsgrad „Gorilla".
- Der beste Highscore gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **12. Oktober** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktetänden entscheidet das Los über den Gewinnner.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

- **42 Spieleklassiker**
- **Big Brain Academy**
- **Electroplankton**
- **English Training: Spielend Englisch ...**

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

DR. KAWASHIMAS GEH.-JOGGING

Rechnen 100
1:04 Tobias Paulus
Magisches Dreieck
17 Sek. Alexandra Wolter

MARIO KART DS

Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Gewinner siehe oben
Piazzale Delfino
1:35:299 Wer wohl?
Bowsers Festung
1:58:759 Seufz, schon wieder Sascha!
Peachs Schlossgarten
1:29:461 *schnarch* ... Sascha
Wario-Arena
1:59:030 Saschas achter Sieg!
Cheep-Cheep-Strand
1:27:704 Simon Birker (Saschas Siegesserie ist vorbei!)

SUPER MARIO 64 DS

Bob-Omb-Truppe
191.400 Sebastian Mathys
Zum Explodieren!
403 Sebastian Mathys
Gesucht! Gefunden!
9.999 F. Lai, R. Kowalski, A. Henn
Panzerknaller
274.500 Benjamin Sonntag
Auf und ab und ab und auf
1.233 Benjamin Sonntag

Highscores aus der letzten N-ZONE

NEW SUPER MARIO BROS. (Lakitu unter Beschuss)

Platz	Punkte	Name
1.	66	Benjamin Sonntag
2.	62	Alexander Hoffmann
3.	58	Christian Eitelmann
4.	48	Christoph Nösges
5.	43	Fabian Kreutmayr, M. Gröning
7.	40	Alexander Gerbl
8.	36	Thomas Empl, Andreas Epp
10.	35	Marvin Kaul, Raphael Büsgen

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING (Magisches Dreieck)

Platz	Zeit	Name
1.	17 Sek.	Alexandra Wolter
2.	22 Sek.	Christian Wutte
3.	22,25 Sek.	Matthias Wirth
4.	23 Sek.	Garlef Eder
5.	24 Sek.	Delf Kah, Marvin Suhr
7.	24,40 Sek.	Manuel Dillinger
8.	26 Sek.	Christoph Nösges, Kai Höfert, Dietmar Kopietz

MARIO KART DS (Cheep-Cheep-Strand)

Platz	Zeit	Name
1.	1:27:704	Simon Birker
2.	1:29:473	Julian Riederer
3.	1:30:436	Sebastian Mathys
4.	1:32:193	Christian Merz
5.	1:32:202	Stefan Mahrla

DONKEY KONGA 2 (La Cucaracha, Gorilla)

Platz	Punkte	Name
1.	130.711	Christian Eitelmann
2.	127.896	Christian Rösner
3.	117.092	„Link92"

Schickt uns eure Freundescodes an spielerforum@n-zone.de!

Welcher Clan darf's sein?

Auf vielfachen Wunsch stellen wir euch diesmal weitere Clans vor. Im nächsten Heft geht's mit Freundescodes weiter!

Name	Internetadresse	E-Mail-Kontakt	Was wird gespielt?
DS World	http://dsworld.elf88.de/	X_Striker@gmx.de	Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS, Animal Crossing: Wild World
Hunters.of.Destiny	www.hod.de.hm	timfrei@hotmail.de	Metroid Prime Hunters
MKRecords	www.mkrecords.de	rottti@gmail.com	Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS, Tetris DS
NDS-WG	www.nds-wg-home.de.vu	NDS-WG@web.de	Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS, Animal Crossing: Wild World
NitroX-Gaming	www.nitrox-gaming.tk	Sunblade89@gmx.de	Metroid Prime Hunters
NsX	–	nsx_death@freenet.de	Metroid Prime Hunters
Omega HunterZ	www.omegahunterz-clan.de.vu	peNNydeLuXo@yahoo.de	Metroid Prime Hunters
Prime Deliverance	www.clanplanet.de/pdc	thaizone@hotmail.de	Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS, Animal Crossing: Wild World
SaD-Gaming	www.SaD-Gaming.de	Boiler@SaD-Gaming.de	Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS
TeamGameCave (TGC)	http://tgcclan.de.tc	tgc_marsch@web.de	Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS
Team Perfect Kirby	clanplanet.de/teamperfectkirby	staco0@web.de	Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS
WFC Gamer	www.wfcgamer.de.ki	magic98@web.de	Metroid Prime Hunters, Mario Kart DS, Animal Crossing: Wild World

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Shin'en bei der Entwicklung des Shoot-'em-Ups Nanostray 2.

Teil 1: Konzeption & Design
Teil 2: Grafik & Animation
Teil 3: Programmierung & Spezialeffekte
Teil 4: Musik & Nanostray Arcade
Teil 5: Leveldesign & Gegnerplatzierung
Teil 6: Fertigstellung & Bugfixing

Nanostray 2

IM HINTERGRUND: CONCEPT ARTS ZU NANOSTRAY 2.

Teil 1: Konzeption & Design

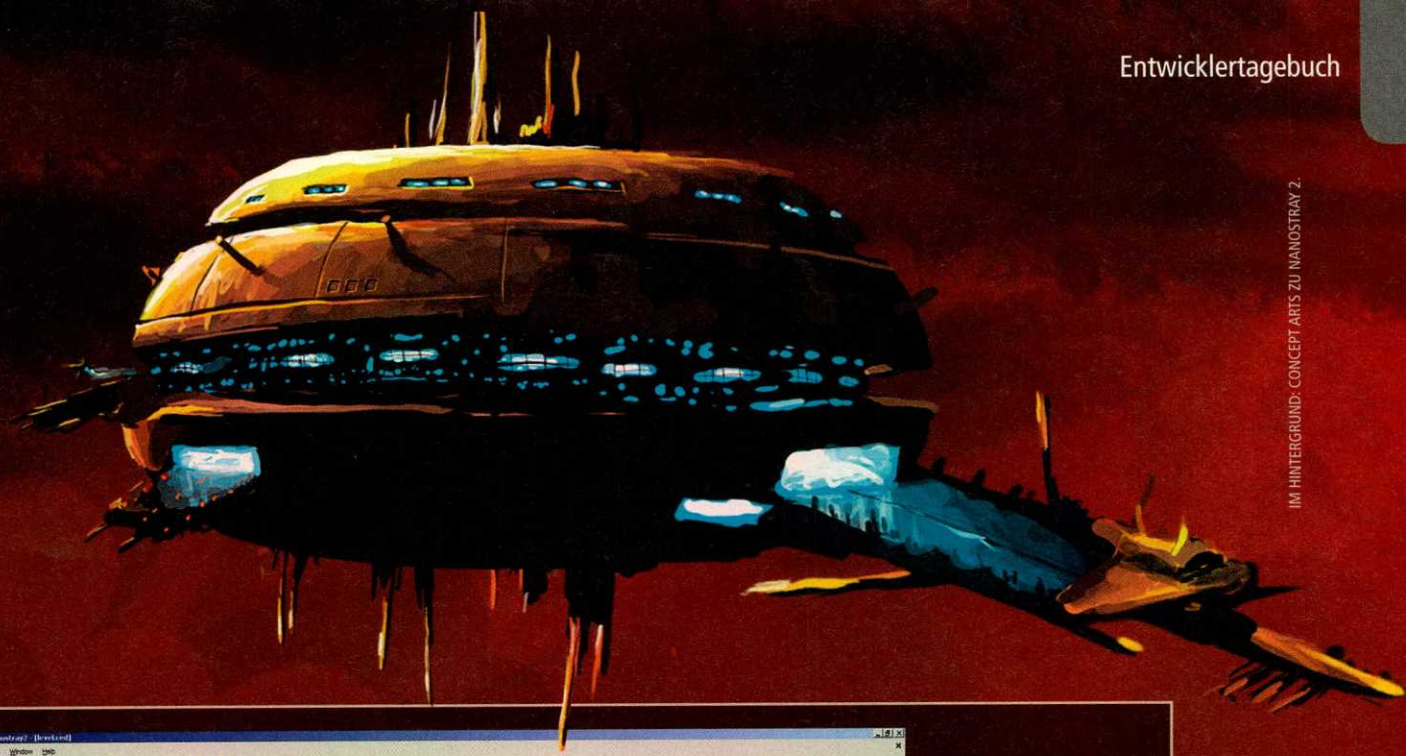
AUTOR: PETER WEISS

Mit Nanostray (im weiteren Text „N1" genannt) hat das in München ansässige Entwicklerteam Shin'en auf eindrucksvolle Art und Weise gezeigt, was sich mit effizienter Programmierung und speziell optimierter Grafik aus dem Nintendo DS herausholen lässt. Noch heute ist N1 für viele Fans der Vorzeigetitel schlechthin, um zu demonstrieren, welche Power in der kleinen unscheinbaren Keksdose steckt. Mein Name ist Peter Weiß, stellvertretend für unser komplettes Team darf ich euch als Game Designer bei Shin'en in die Geheimnisse von Nanostray 2 einweihen.

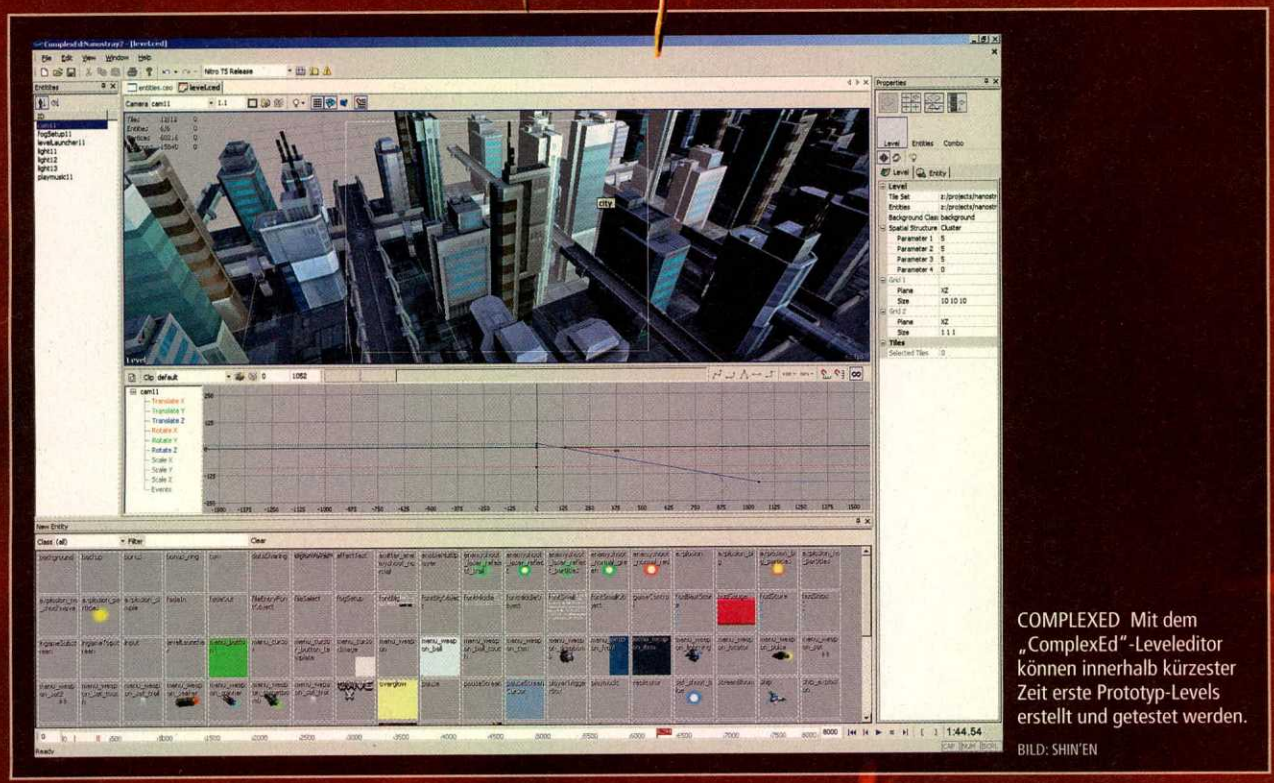
Unser DS-Debüt wurde nicht von allen Fans so euphorisch gefeiert, wie es einem der letzte Absatz glauben machen mag. Viele Spieler kritisierten die umständliche Auswahl der Waffen über den Touchscreen sowie das gänzliche Fehlen einer Story oder Zwischensequenzen. Und das zu Recht! Leider wurde die Waffenauswahl mittels Touchscreen vom Publisher vorgeschrieben. Das lag größtenteils daran, dass N1 entwickelt wurde, bevor der DS auf den Markt kam. Der Publisher war deswegen davon überzeugt, jedes Spiel müsse den Touchscreen unterstützen. Mittlerweile sieht man auch bei Titeln von Nintendo selbst, dass Touchscreen-Nutzung nicht für alle Genres geeignet ist und deswegen nicht aufgezwungen wird. Leider wurde auch die ursprünglich angesetzte Entwicklungsdauer zum Ende hin drastisch verkürzt, weshalb einige Features wie z. B. das Intro und die Zwischensequenzen der Schere zum Opfer gefallen sind.

Doch genug der Sentimentalitäten, unser Blick ist ab sofort in die Zukunft, genauer gesagt auf Nanostray 2 (im weiteren Text „N2" genannt) gerichtet, in dessen kreativen Entwicklungsprozess wir euch etwas Einblick geben wollen.

Schon zu Beginn von N1 war für uns klar, dass es einen Nachfolger geben wird. Allerdings wollten wir sicherstellen, dass sich das Spiel technisch, inhaltlich und spielerisch deutlich weiterentwickeln soll. Während N1 unser Nintendo-DS-Debüt war, ist N2 bereits unser fünfter Nintendo-DS-Titel. Die dadurch gesammelte Erfahrung mit der Hardware wird sich auf jeden Fall für N2 auszahlen. Selbstverständlich haben wir auch das Feedback der Spieler mit einbezogen.



IM HINTERGRUND: CONCEPT ARTS ZU NANOSTRAY 2.



COMPLEXED Mit dem „ComplexEd"-Leveleditor können innerhalb kürzester Zeit erste Prototyp-Levels erstellt und getestet werden.

BILD: SHIN'EN

Die Entwicklung von N2 wird zu 100% von Shin'en selbst finanziert. Das ist in der Branche relativ ungewöhnlich, da die Finanzierung normalerweise von einem Publisher übernommen wird. Obwohl uns für N2 bereits einige Publisher-Verträge angeboten wurden, haben wir uns entschieden, das Spiel auf eigenes Risiko zu produzieren. So halten wir bis zum Ende der Entwicklung alle Fäden selbst in der Hand. Wir können genau das Spiel produzieren, dass wir geplant haben - ohne den Druck, den eine externe Finanzierung mit sich bringen würde. Doch nun zur eigentlichen Konzeption bzw. zum Design von N2. Die von einigen Spielern als unangenehm empfundenen Randbegrenzungen, die sich aufgrund der isometrischen Darstellung bei N1 in der Tiefe ergeben haben, wollten wir eliminieren. Ebenso die Möglichkeit, Gegnerformationen abzuschießen, bevor diese überhaupt am Bildschirm zu sehen waren – ein Problem, mit dem aber auch andere große Shoot 'em Ups zu kämpfen haben. Daraus resultierend werden wir bei N2, wie es die Screenshots zeigen, auf eine andere Ansicht setzen. Diese wird auch von Titeln wie R-TYPE Final, Ikaruga und Gradius V verwendet. Dadurch ist es auch wieder möglich, dass der Spieler mehr Interaktion mit dem Levelsetting hat und mit Hintergrundobjekten offensichtlicher kollidieren kann. Das eigentliche Geschehen wird aber weiterhin in aufwendiger 3D-Grafik dargestellt.

Während wir den Subscreen des Nintendo DS für die Anzeige des HUD verwenden, spielt sich das Geschehen selbst auf dem oberen Bildschirm ab. Eine Anzeige des Levels über beide Bildschirme hätte aufgrund technischer Restriktionen eine Reduzierung der Framerate auf 30 anstelle der geplanten 60 Bilder pro Sekunde zur Folge. Außerdem hätte man 50 % des Videospeichers dafür opfern müssen, was die Qualität der Texturen erheblich verschlechtern würde. Unserer Meinung nach funktionieren schnelle Shoot 'em Ups sowieso nur mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Darüber hinaus wäre aufgrund der Lücke zwischen den beiden Screens ein einwandfreies bzw. nahtloses Gameplay sowieso schwer zu realisieren.

ARMS INSTALLATION COMPLETE ...

Zum Thema Bewaffnung haben wir uns ebenfalls sehr viele Gedanken gemacht. Wir wollten ein Waffensystem entwi-

IM HINTERGRUND: CONCEPT ARTS ZU NANOSTRAY 2.

MITTELBOSS Dieses 3D-Renderbild zeigt den ersten Mittelgegner in der Raumstation von Level 1. Hier erkennt man auch schon die finale Farbgebung, die von dem frühen Prototyp-Bilderquartett abweicht.

BILD: SHIN'EN

3D-MODELL Das Original 3D-Modell des Raumschiffs aus Nanostray 2, welches auch auf dem Nintendo DS verwendet wird. Im fertigen Spiel sieht dieses genauso aus, wenn auch deutlich kleiner. BILD: SHIN'EN

ckeln, welches unkompliziert ist, dem Spieler aber gleichzeitig die Freiheit gibt, sich für die unterschiedlichen Luftkämpfe individuell auszurüsten. Auf ein verwirrendes Umschalten diverser Waffensysteme haben wir daher bewusst verzichtet – auch auf jegliche umständliche Touchscreen-Eingaben während des Gefechts. Der Spieler hat nun während des Mission-Briefings in Ruhe die Möglichkeit, sich für die bevorstehende Aufgabe auszurüsten.

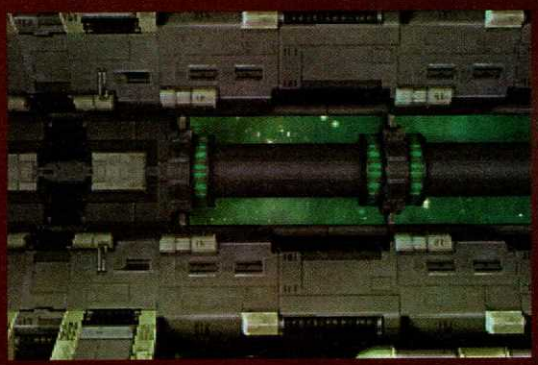
Um dem Spieler eine unnötige Eingewöhnungszeit zu ersparen und ein gewisses Gleichgewicht zu wahren, haben wir uns dafür entschieden, nur eine Hauptwaffe zu verwenden. Diese kann dafür aber mittels zweier Satteliten aufgerüstet werden, wobei wir uns speziell für die Satteliten noch ein innovatives Feature ausgedacht haben, das dem ganzen Spiel einen leichten strategischen Touch verleiht.

Die Hauptwaffe wird zusätzlich von sechs äußerst durchschlagenden Subwaffen unterstützt, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Diese stehen dem Spieler aber nicht in unendlicher Form zur Verfügung, sondern werden von einer separaten Energieleiste genährt. Weitere Informationen zu den Subwaffen gibt es in der nächsten Ausgabe.

INTERNET- UND WIFI-FUNKTIONEN

Nanostray galt wie auch schon unser Iridon 3D und Iridion II auf dem Game Boy Advance als ein schweres Spiel. Mit dem Nachfolger möchten wir nun eine größere Zielgruppe ansprechen und haben daher einige interessante und teilweise auch gänzlich neue Features in Spiel eingebaut. So erkennt das Spiel beispielsweise selbstständig, ob der Spieler mit der Horde an Gegnern auf dem Bildschirm gut zurechtkommt oder eher etwas überfordert ist. Im letzteren Fall werden automatisch andere Angriffswellen gestartet. So ist das Spiel für Einsteiger leichter erlernbar, stellt für den erfahrenen Piloten aber trotzdem die ursprünglich geplante Herausforderung dar. Wer im Arcade-Modus eine hohe Punktzahl erreichen möchte, muss sich natürlich trotzdem sehr anstrengen. Der Upload der Scores auf die N2-Webseite funktioniert dank WiFi-Unterstützung nun ohne umständliche Passwörter.

Zusätzlich bieten wir dem Spieler nun auch erstmalig die Möglichkeit, seine gespielten Levels per WiFi als Replay auf



IM HINTERGRUND: CONCEPT ARTS ZU NWANOSTRAY 2.

Diese vier Bilder zeigen eine sehr frühe Version des ersten Levels. Später wird hier die Post abgehen, wenn die noch fehlenden Gegner, Schussformationen und das Raumschiff eingebaut werden. BILDER: SHIN'EN

den N2-Server upzuloaden. Selbstverständlich können auch die besten Replays auf den eigenen DS runtergeladen werden. Durch diesen Service kann der Spieler Replays von erfahrenen Piloten ansehen oder die eigenen Versuche von selbigen analysieren und sich gleichzeitig Tipps geben lassen.

Bleiben wir beim Thema WiFi, denn N2 wird selbstverständlich wieder einen Multiplayer-Modus beinhalten. Ob dieser allerdings mit den normalen Leveln oder speziell dafür entworfenen Leveln (wie in N1) aufwarten wird, können wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen. Immerhin muss der Nintendo DS bei zwei Spielern auch jeweils zwei Spielerraumschiffe und die doppelte Anzahl an Schüssen darstellen – so stark die kleine Hardware auch sein mag, hier zeigen sich doch ihre Grenzen auf. Online-Spiele über das Internet wird es allerdings nicht geben. Dazu müssten sich beide DS-Konsolen konstant 60-mal pro Sekunde miteinander abgleichen – eine Online-WiFi-Verbindung kann das aber nicht garantieren. Spiele wie Metroid Prime Hunters oder Mario Kart DS bedienen sich deswegen Tricks, um vorherzusehen, was die anderen Spieler für Daten senden, und gleichen ihr System nur von Zeit zu Zeit mit die echten Daten ab. Solche Tricks sind bei einem Spiel wie Nanostray 2, wo es teilweise auf pixelgenaue Abfragen ankommt, allerdings nicht möglich.

NANOSTRAY GOES ARCADE

Für besonders fleißige Spieler bietet N2 den Challenge-Modus. Hier lassen sich durch besondere Leistungen weitere herausfordernde Minispiele in bester Arcade-Manier freischalten, auf die wir im vierten Teil dieses Entwicklertagebuches genauer eingehen werden.

Haben wir etwas vergessen? Klar, auf diesen Seiten konnten wir uns nur auf die wichtigsten Aspekte des Designs konzentrieren. Über das grafische Design und die Musikrichtung werden wir in den nächsten Ausgaben des Entwicklertagebuchs berichten. Bisher wurden viele der Ideen und Designs schon mehreren Änderungen unterzogen und können sich aufgrund neuer Ideen oder technischer Restriktionen bis zum Release nochmals geringfügig ändern. Wie das fertige Spiel letztlich aussieht, werdet ihr beim Release sehen … einige Glückliche von euch evtl. schon früher - doch dazu später mehr. ■

Die Wii-Retro-Quelle

Fragwürdige Politik!

Hallo liebe Retro-Fans, jetzt sind die Preise aus dem Sack und die europäische Spielerschaft ist enttäuscht. Satte 10 Euro müssen wir für einen N64-Titel auf den virtuellen Tresen legen, während Amerikaner mit 10 Dollar davonkommen? Nanu, da stimmt doch der Umrechnungskurs nicht. Während Big N bei aktuellen Software-Titeln höhere Preise oft mit zusätzlichen Logistikkosten begründet, dürften diese beim virtuellen Download wegfallen. Anstatt den Preisvorteil an den Kunden weiterzugeben, zahlen wir erneut drauf. Wir sind der Meinung, dass diese Politik weder zeitgemäß noch vorbildhaft ist – Rüffel für Nintendo!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Neuigkeiten von der Download-Front!

Über Preise, ein neues System und jede Menge Nachschub

Es wurde auch langsam Zeit! Bis zum Start des Wii sind es kaum mehr als 2 Monate und vor Nintendos Pressekonferenz Mitte September gab es kaum Informationen zum Download-Service Virtual Console. Das hat sich jetzt geändert. Die Preise für die USA und Japan stehen fest. Umgerechnet zwischen 5 und 10 Euro müssen die Spieler für die Retro-Schinken bezahlen. Dies gilt allerdings nur für First-Party-Titel. Mit welcher Summe Spielehits namhafter Dritthersteller zu Buche schlagen, ist unbekannt. Genau wie die Frage nach dem Preis für Mega-Drive- und Turbografx-Software. Dafür kündigte Iwata an, in Zukunft auch MSX-Klassiker anzubieten. In Europa eher unbekannt, gehörte dieser Rechner in Japan zu den ersten Heimcomputern – er erfreute sich extrem hoher Popularität und es gab zahlreiche erstklassige Exklusiventwicklungen dafür. Sehr erfreulich: Zum Start von Wii sollen 10 bis 15 Titel über die Virtual Console verfügbar sein und jeden Monat fünf bis zehn Titel hinzukommen. Auch der Preis des Classic-Controllers, für die Klassiker wichtiges Steuerelement, steht fest: 19 Euro.

WII-START Nintendo-Präsident Iwata kündigte für Europa zum Start 10 bis 15 Retro-Titel an. BILD: N-ZONE

Sieben neue Titel von Sega

Klassiker erhalten in den USA eine Altersfreigabe

In den USA wurden neue Sega-Titel durch Prüfung der Altersfreigaben für die Virtual Console bekannt gegeben. Dabei begutachtete das ERSB (Entertainment Software Rating Board) sieben Klassiker. Wir hoffen, dass in Kürze auch eine offizielle Ankündigung für Europa stattfindet. Da *Golden Axe* mittlerweile von der Liste der indizierten Titel gestrichen wurde, steht einer Veröffentlichung auch hierzulande nichts im Wege!

- Altered Beast (Mega Drive, 1991)
- Ecco The Dolphin (Mega Drive, 1993)
- Columns (Mega Drive, 1991)
- Golden Axe (Mega Drive, 1991)
- Ristar (Mega Drive, 1995)
- Sonic the Hedgehog (Mega Drive, 1991)
- Toe Jam & Earl (Mega Drive, 1991)

Alle getesteten Wii-Retrotitel auf einen Blick

Titel:	System:	Jahr:	
Bonk's Adventure	Turbografx	1990	★★★
New Adventure Island	Turbografx	1992	★★★★
R-Type	Turbografx	1991	★★★★★
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★
Super Mario World	SNES	1992	★★★★
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★

Legende
- ▲ Kommt wahrscheinlich
- ▼ Kommt eher nicht
- ● 50:50

Third-Party-Support

Starke Virtual-Console-Unterstützung!

BILD: N-ZONE

Mittlerweile sind nicht nur die ungefähren Preise für die Virtual-Console-Spiele bekannt, sondern auch die hochkarätige Unterstützung zahlreicher Drittthersteller. Wir zeigen euch einige Perlen aus der Vergangenheit dieser Firmen und wagen eine kleine Prognose im Hinblick auf deren Veröffentlichung per Virtual Console. Zeigt der Pfeil nach oben, kommt der Titel wahrscheinlich, zeigt er nach unten, ist eine Veröffentlichung unwahrscheinlich. Beim Kreis stehen die Chancen 50:50.

Fazit: Retro-Fans steht mit der Virtual Console eine goldene Zukunft bevor – Jump & Runs, Shoot 'em Ups, Rollenspiele und Action-Adventures – mit der Virtual Console kommt jeder Gamer auf seine Kosten! Hierzulande wurden Turbografx- und MSX-Spiele noch nicht bestätigt.

FINAL FIGHT 3, BILD: N-ZONE

OUTRUN, BILD: N-ZONE

KLASSIKER Die Castlevania-Serie ist damals wie heute eine absolute Referenz im Jump&Run-Genre und genießt zu Recht Kultstatus. BILD: N-ZONE

Die Hits der Virtual Console?

Titel	System	Prognose
Atlus Software		
Orge Battle: Person of Lordly Caliber	N64	▼
Snowboad Kids 1+2	N64	●
Capcom		
Duck Tales 1+2	NES	●
Mega Man 1-6	NES	▲
Final Fight 1-3	SNES	●
MegaMan 7, X1-3	SNES	●
Street Fighter II	SNES	▲
Super Ghouls 'n Ghosts	SNES	▲
MegaMan: The Wily Wars	MD	▼
Hudson		
Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	●
Super Bomberman 1-5	SNES	▲
Bomberman 64	N64	▲
Star Soldier: Vanishing Earth	N64	●
Irem		
R-Type III: Third Lightning	SNES	●
Super R-Type	SNES	▲
Jaleco		
Bases Loaded 1-4	NES	●
Bases Loaded 2-4	SNES	▲
Konami		
Bucky O'Hare	NES	●
Castlevania I-III	NES	▲
Probotector I+II	NES	▲
Gradius I+II	NES	●
Axelay	SNES	▲
Castlevania IV	SNES	▲
Probotector: Alien Rebels	SNES	▲
Parodius	SNES	●
Pop'n Twinbee	SNES	▼
Turtles IV: Turtles in Time	SNES	▲
Castlevania	N64	●
Castlevania: Legacy of Darkness	N64	●
Castlevania Bloodlines	MD	▼
Contra Hard Corps	MD	▼
Sega		
After Burner 1+2	MD	▲
Alex Kidd in the Enchanted Castle	MD	●
California Games	MD	▼
Outrun	MD	●
Phantasy Star I-IV	MD	●
Sonic 1-3	MD	▲
Streets of Rage I-III	MD	▲
Sunsoft		
Blaster Master	NES	▲
Pirates of Dark Water	SNES	●
Super Fantasy Zone	MD	●
Square-Enix		
Final Fantasy I-III	NES	▲
Chrono Trigger	SNES	▲
Final Fantasy IV-VI	SNES	▲
Mystic Quest	SNES	●
Secret of Mana	SNES	▲
Secret of Evermore	SNES	▲
Taito		
Bubble Bobble 1+2	NES	▲
Parasol Stars: Rainbow Islands II	NES	●
Arkanoid	SNES	▲
Rainbow Islands	MD	●

Sag zum Abschied leise „Goodbye"

Der GameCube macht Platz für den Nachfolger – Zeit für eine kleine Retrospektive!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Nach fast 5 Jahren neigt sich die Ära GameCube langsam dem Ende zu! Das größte Spiel seiner Geschichte, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, steht zwar noch bevor, markiert aber den glorreichen Abschluss und gleichzeitig den Startschuss in eine neue Zukunft, die Zukunft von Wii. Jetzt ist es an der Zeit, zurückzublicken. Welche Titel haben uns am meisten gefesselt? Welche Entwicklungen waren auf dem GameCube einzigartig und haben die Spielebranche nachhaltig beeinflusst? Welche Innovationen hat Nintendo mit dem GameCube auf den Weg gebracht? Wir geben die Antworten und lassen die interessantesten, bedeutendsten und spannendsten Titel des GameCube Revue passieren. Sicherlich ist für jeden noch ein Titel dabei, den er bislang aus unerfindlichen Gründen noch nicht in seinem GameCube hatte – Zeit also, dies jetzt nachzuholen, und damit unserem geliebten kleinen Würfel leise „Servus" und „Lebewohl" zu sagen! Mach es gut, alter Kubus!

Anschluss verzweifelt gesucht!

Wir verraten euch alles über die Connectivity zwischen Nintendos GameCube und dem Game Boy Advance!

Der Gedanke ist clever: Per Linkkabel wird der Game Boy Advance mit dem GameCube verbunden und so zu einer multifunktionalen Steuereinheit! Klassiker wie *Zelda: Four Swords Adventures* oder *Pac-Man* demonstrieren die einzigartigen Möglichkeiten dieser Connectivity. *Splinter Cell* zeigt, wie cool es ist, einen zusätzlichen Radarschirm zur Verfügung zu haben, während *Sonic Adventure 2 Battle* die populärste Funktion nutzt: Charaktere vom GBA auf den GC zu übertragen. Trotz vielfältiger Möglichkeiten blieb die Connectivity weit hinter den Erwartungen zurück. Wir haben die interessantesten Beispiele herausgesucht und sagen euch, welche Titel unbedingt mit Linkkabel gespielt werden sollten!

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Link war im Klonlabor! In *Four Swords Adventures* erhält jeder der vier menschlichen Spieler seinen eigenen Link, den er per GBA individuell kontrolliert. Betritt einer der Spieler einen Dungeon, wechselt das Spielgeschehen auf das Game-Boy-Display, bis die Bande wieder vereint ist. Genial: Viele der Rätsel erfordern Teamwork, um weiterzukommen!

BILD: N-ZONE

Pac-Man VS

Skandal! Eines der interessantesten Spiele für die Connectivity-Funktion ist sicherlich *Pac-Man VS*, das allerdings nur im Bundle mit *R:Racing* erhältlich ist. Während drei Spieler die Geister auf dem Fernseher steuern, versucht der vierte Spieler als Pac-Man den Gespenstern mit dem GBA zu entkommen. Wird der gelbe Knopf gefressen, reicht der Pac-Man-Spieler den GBA an den erfolgreichen Geist weiter – zu viert eine Riesengaudi!

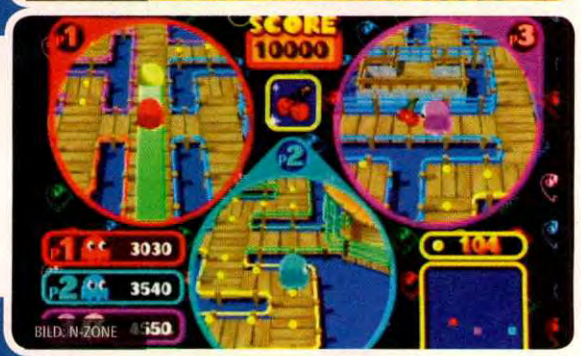


BILD: N-ZONE

Pokémon Colosseum

Wenn sich vier Trainer auf dem GC duellieren wollen, gibt es nur eine Möglichkeit: *Pokémon Colosseum*. Verlinkt eure *Pokémon Rubin & Saphir*-Editionen und übertragt die Pokémon ins GameCube-*Colosseum*. Per Game-Boy-Advance-Bildschirm plant jeder Trainer individuell seine Attacken und schickt seine Lieblinge in den Kampf. *Pokémon XD* nutzte das Feature später ebenfalls.

BILD: N-ZONE

Die bedeutendsten GameCube-Spiele

Baten Kaitos
Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean

Exklusive Rollenspiele sind auf dem GameCube die Ausnahme! *Baten Kaitos* von Monolith Software ist so eine Seltenheit und überzeugt nicht durch technische Brillanz, sondern besinnt sich auf die Ursprünge und Wurzeln traditioneller RPGs: liebevoll designte Charaktere und eine epische Story! Statt sich darauf auszuruhen, garnieren die Macher von *Xenosaga* (PS2) das Rollenspiel-Epos mit einem einzigartigen, komplexen Karten-Kampfsystem und beeindruckendem Umfang!

Test: 05/05 **Wertung: SP: 86%**

Eternal Darkness
Sanity's Requiem

Silicon Knights historischer Horrortrip quer durch die Antike sorgt für eine Gänsehaut! Nicht nur die cineastische Präsentation des vormals für das Nintendo 64 angekündigten Action-Adventures sorgt für Schauder, sondern auch eure Wahrnehmung scheint verrückt zu spielen: Plötzlich tropft Blut von der Decke, ihr verwandelt euch in einen Zombie oder das Spiel meldet während des Speichervorgangs, dass eure Memory-Karte gelöscht wird. Ein geschichtlicher Albtraum mit technisch brillanter Präsentation und innovativem Sanity-Feature!

Test: 11/02 **Unsere Wertung: GS: 90%**

F-Zero GX

F-Zero GX ist Rausch! Ein süchtig machender Hochgeschwindigkeitsrausch, der *Mario Kart Double Dash!!* auf die Standspur verbannt und Blue Falcon mit Tempo 1.000 km/h vorbeidonnern lässt. Der Urvater aller Future-Racer demonstriert mit flüssigem 60-Hertz-Scrolling und effektvollen Grafikspielereien die beeindruckenden Fähigkeiten des GameCube, verkommt aber dank ausgeklügeltem Streckendesign niemals zur Effekthascherei. Wer eine Reise nach London unternimmt, kann in der Trocadero-Spielhalle am Piccadilly Circus sogar am gleichnamigen Arcade-Automaten zocken und seine Bestzeiten anschließend auf einer GC-Memory-Karte speichern!

Test: 12/03 **Wertung: MP: 89% SP: 91%**

Mario Kart:
Double Dash!!

Mit *Double Dash!!* gelingt Nintendo der schwierige Spagat zwischen Tradition und Innovation! Einsteiger wie Profis erfreuen sich an gelungenen Slides und gekonnten Boosts. Aber diesmal hat Nintendo an den Boliden rumgeschraubt und packt jetzt zwei Fahrer ins Cockpit, die sich dank individueller Extras als Steuermann und Panzer-Schütze abwechseln. Einzigartiges Feature: Über den Breitband-Adapter messen sich bis zu acht Spieler per Link-Modus.

Test: 12/03 **Wertung: MP: 94% SP: 89%**

Mario Power Tennis

Willkommen zum Thema „Verbotene Spiele"! Nein, nicht wegen der Gewaltverherrlichung, indem man auf Filzbällen herumdreschen darf, sondern aufgrund des Suchtfaktors, der den Arbeitsalltag der Redaktion tagelang lahmlegte! Da werden Topspins trainiert und das Stellungsspiel verbessert, nur damit die Kollegen den Centre Court als Verlierer verlassen. Ein perfektes Tennisspektakel mit superber Steuerung – Spiel, Satz und Sieg für Nintendo!

Test: 03/05 **Wertung: MP: 92% SP: 89%**

Mario Smash Football

Mario ist eindeutig der Weltmeister der Herzen! Nintendos Funsport-Gebolze setzt die Fußballregeln außer Kraft, verweist den Schiedsrichter des Platzes und schraubt den Spielspaß vor allem mit vier Spielern in himmlische Sphären, denn hier zählt nur der Sieg. Wenn Mario, Donkey und Co. mit Blutgrätschen, Fallrückziehern und flammenden Spezialschüssen den Kasten des Gegners stürmen, avanciert das Gebolze zum nervenaufreibenden Actionspektakel und lässt die Schmach aus dem WM-Halbfinale schnell vergessen!

Test: 05/04 **Wertung: MP: 85% SP: 76%**

Metroid Prime / Metroid Prime 2: Echoes

Weltraumikone Samus Aran setzt auf dem GameCube zum Doppelschlag an – mit den Ausflügen auf die aufwendig gestalteten Planeten Talon IV und im zweiten Teil Aether gelingt endlich der Sprung in die dritte Dimension. Spektakuläres und abwechslungsreiches Leveldesign kennen wir schon aus den Vorgängern, grafische Highlights wie Bump Mapping und ein atmosphärischer Dolby-Surround-Sound sind neu. Nicht zuletzt ist es auch die innovative und einzigartige Steuerung, die beide Weltraumspaziergänge zu Kultspielen macht.

Test: 04/03 / 13/04 **Wertung: Metroid Prime: MP: – SP 94% / Metroid Prime 2: Echoes: MP: 86% SP: 94%**

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Er ist zurück! Solid Snake kehrt nach seinen Ursprüngen auf dem NES endlich wieder zu seinen alten Freunden zurück und feiert auf dem GC ein gelungenes Comeback. Das veredelte Remake der PlayStation-Variante von Serienschöpfer Hideo Kojima schafft spielend die Symbiose aus Kinofilm und Videospiel. Mit fantastischen In-Game-Zwischensequenzen, der komplexen Story, die Hollywood-Produzenten vor Neid erblassen lässt, und verbesserter KI liefern die *Eternal Darkness*-Macher ein weiteres Highlight der GameCube-Ära.

BILD: N-ZONE

Test: 05/04 **Wertung: MP: – SP: 90%**

Paper Mario: Die Legende vom Äonentor

Meine Güte, was ist denn mit Udo los? Während des Tests zu *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* hörte die Redaktion aus dem Testlabor nur lautes Gelächter und sah ihn mit Tränen in den Augen, als hätte er soeben 20 Kilo Zwiebeln geschält. Nintendos abgefahrenes Rollenspiel, in dem natürlich Bowser, Peach und das Klempnerduo wieder die Hauptrolle übernehmen, sprüht nur so vor Witz und Humor – Vorsicht: Lachmuskelkater vorprogrammiert!

BILD: N-ZONE

Test: 13/04 **Wertung: MP: – SP: 90%**

Phantasy Star Online: Episode I & II

Ein zeitloser Klassiker der Videospielgeschichte – *Phantasy Star Online Episode I+II*! Zum ersten Mal in der GameCube-Ära können Spieler mit dem Broadband-Adapter einen Titel über das Internet spielen – eine passende Tastatur zur Erleichterung der Kommunikation erscheint allerdings nur in Japan. Leider bleibt Segas Rollenspiel-Epos der einzige Titel mit Online-Unterstützung. Schade, denn Spiele wie *Mario Kart* wären so perfekt ergänzt worden.

BILD: NINTENDO

Test: 05/04 **Wertung: MP: 90% SP: 82%**

Pikmin / Pikmin 2

Was passiert, wenn ein Mastermind wie Shigeru Miyamoto zu oft Urlaub im heimischen Garten macht? Er entwickelt einen kleinen, detailverliebten Mikrokosmos mit verschiedenfarbigen Wesen, den Pikmin, die dem kleinen Weltraumtouristen Captain Olimar mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten helfen, sein Raumschiff wieder fit zu machen und sich einen Weg durch die fremde Flora und Fauna zu bahnen. Ein einzigartiger Genre-Mix!

BILD: N-ZONE

Test: 07/02, 11/04 **Wertung: Pikmin: GS: 88% / Pikmin 2: MP: 86%, SP: 90%**

Resident Evil 4

Von wegen keine Spiele für Erwachsene! *Resident Evil* ist nicht nur der spielbar gewordene Albtraum eines jeden Horror-Fans, sondern liefert auch noch den Nachweis für erstklassige Exklusiv-Entwicklungen. Capcoms vierter Horror-Schocker glänzt mit actionreichem Gameplay und einer beklemmenden Atmosphäre, die Alfred Hitchcocks *Psycho* zum Kinderfilm degradiert. Darüber hinaus überzeugen beeindruckende Wasserspiegelungen, rasante Kamerafahrten und eine cineastische Bombast-Präsentation, als hätte man vorher noch kurz in Hollywood vorbeigeschaut! Tja, lieber PlayStation-2-Besitzer, der kleine Würfel hat's drauf! Derweil bastelt Capcom an einer Wii-Fassung der genialen Horrorserie.

Test: 04/05 **Wertung: MP: – SP: 95%**

Soul Calibur II

Soul Calibur ist Beat-'em-Up-Kost in Reinkultur und überzeugt durch schnörkelloses und intuitives Gameplay – aber nicht nur das! Nintendo geht hier das erste Mal den Weg der Cross-Lizenzierung, beschert Link einen exklusiven Auftritt in Namcos Vorzeige-Prügler und liefert Nintendo-Fans damit ein schlagkräftiges Kaufargument für *Soul Calibur II*!

Test: 10/03 **Wertung: MP: 90% SP: 90%**

Star Fox Adventures

Was für ein herber Verlust für Nintendo! Das war der erste Gedanke, als Edelschmiede Rare von Microsoft übernommen wurde. Als Abschiedsgeschenk hinterließen die Briten *Star Fox Adventures* und lieferten ein farbenfrohes, modernes Märchen um den tierischen Helden Fox McCloud mit bombastischer grafischer Präsentation und grandiosem Soundtrack, dessen Abspann aber leider viel zu schnell über den Bildschirm flimmert!

Test: 12/02 **Wertung: GS: 91%**

Star Wars Rogue Squadron II / III

Dass ausgerechnet Programmierer mit deutschen Wurzeln den technisch beeindruckendsten Launch-Titel liefern würden, damit hätte niemand gerechnet. Wenn die Jungs von Factor 5 mit grafischen Spielereien wie Spiegelungen, Partikeleffekten und beeindruckenden Weltraum-Kämpfen das *Star Wars*-Universum erschreckend real werden lassen, könnt ihr die Macht im Joypad spüren. Top: Der Soundtrack von Chris Hülsbeck!

Test: 05/02, 12/03 **Teil II: GS: 90%, Teil III: MP: 90% SP: 91%**

Super Mario Sunshine

Da macht unser Klempner nach 20 Jahren Dauermaloche das erste Mal Urlaub und kriegt sofort Ärger mit der Einwanderungsbehörde, die ihm wilde Farbschmierereien vorwirft! Auch wenn die Story recht erfrischend klingt,orientiert sich der Urlaubstrip am Klassiker *Super Mario 64*, führt aber die Wasserkanone FLUDD ein, die dem Gameplay ein paar spritzige Ideen verleiht.Leider ist der Inselausflug Marios einziger Auftritt, der allerdings den letzten Funken Brillanz vermissen lässt. Aber bald ist der Klempner ja auf dem Weg zu neuen Galaxien und greift vielleicht dort zu den Sternen.

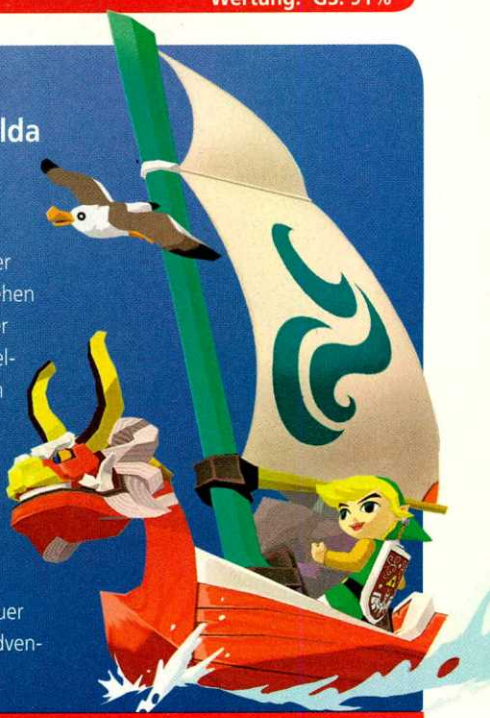
Test: 10/02 **Wertung: GS: 91%**

Super Smash Bros. Melee

Der GameCube-Teil setzt *Smash Bros.* vom N64 fort und besticht durch zahlreiche neue Kämpfer wie Roy, Marth, Mr. Game & Watch oder Zelda. Extrem hohe Langzeitmotivation mit drei Kumpeln!

Test: 06/03 **Wertung: MP: 90% SP: 85%**

The Legend of Zelda The Wind Waker



Meilenstein oder Verbrechen – die Meinungen über *Zelda: The Wind Waker* gehen auseinander. Besonders der gewöhnungsbedürftige Cel-Shading-Stil spaltet Fans in zwei Lager. Die Redaktion ist sich dagegen einig: Mag die optische Präsentation auch noch so seltsam sein, Story und Gameplay machen Links erstes GameCube-Abenteuer zum ultimativen Action-Adventure-Meilenstein.

Test: 05/03 **Wertung: MP: – SP: 95%**

Viewtiful Joe 1 / 2

Sind wir nicht alle ein wenig viewtiful? Trotz kommerziellen Flops hat sich Oldschool-Held Joe mit seinem trashig anmutenden Retro-Beat-'em-Up einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

Test: 11/03, 03/05 **Wertung: MP: – SP: beide 90%**

Wer braucht denn schon ein Joypad?

Auch der GameCube glänzt mit alternativen Steuergeräten.

Egal ob ihr in Odama Truppen über das Schlachtfeld führt, Donkey Kong an Pusteblumen entlangschwingt oder mit Mario ein Tänzchen wagt: selten kommt dabei der traditionelle Controller zum Einsatz. Mit Mikrofon, Bongo-Controller und Tanzmatte bekommen auch Bewegungsmuffel ihr Fett weg! Hier wird sogar die Couchpotato zum Sport-Ass!

Mit *Donkey Konga* kommt Nintendo endlich auch seinem Bildungsauftrag nach und fördert die musikalische Früherziehung in Kinderzimmern – Hand-Auge-Koordination und Rhythmusgefühl werden trainiert, bis die Nachbarn laut „Ruhe" schreien! Und in *Jungle Beat* zeigt Big N, wie man traditionelle Jump & Runs durch eine frisches Steuerinterface aufpeppen kann!

BILD: N-ZONE

Während in *Mario Party 6+7* das Mikrofon nur eine kleine Zugabe in der riesigen Minispiele-Sammlung ist, geht ohne zackig formulierte Befehle auf den Schlachtfeldern von *Odama* nichts. Konzentration ist gefragt, denn Flippern und das Kampfgeschehen im Auge behalten erfordert jede Menge Geschick und ist nichts für Anfänger.

BILD: N-ZONE

Nintendo tanzt wie immer aus der Reihe! Die *Dancing Stage*-Reihe liefert keine japanophilen Tracks aus Fernost, sondern mariotypische Melodien. Spaß macht das Gezappel trotzdem! Vom Abklatsch *MC GroovzDance Craze* lasst ihr besser eure Hände, sonst schlaft ihr auf dem Dancefloor noch ein!

Das war's dann wohl!

Es war nicht alles gut, aber schön war's doch trotzdem!

Wenn *Zelda: Twilight Princess* im November den krönenden Abschluss der GameCube-Geschichte markiert, sind seit dem Launch des kleinen Würfels genau 55 Monate vergangen. 55 Monate voller Versprechungen, hoher Erwartungen und Innovationen! Aber auch mit geplatzten Onlineträumen, enttäuschten Fans und der Feststellung, am Ende doch nur Dritter geworden zu sein. Wir haben in der Redaktion diese spannende Zeit vor unserem geistigen Auge Revue passieren lassen und eine „Pro und Contra"-Liste aufgestellt.

PRO

- Günstiger Preis der Konsole
- Erstklassiger First-Party-Support
- Erstklassige Multiplayer-Games
- Vier Controllerports
- Viele Japantitel (Doshin the Giant, Chibi-Robo!, Animal Crossing)
- Cooler Tragegriff
- Große Farbauswahl der Konsole
- Leiseste Konsole ihrer Generation
- Erster Funk-Controller (Wavebird)

KONTRA

- Schlechter Third-Party-Support
- Praktisch nicht vorhandene Online-Unterstützung
- Halbherzige Multiplattform-Umsetzungen
- Wenig Exklusiventwicklungen
- Kein S-Video- oder Komponentensignal
- Halbherzige Connectivity-Funktion
- Kabellänge des Controllers zu kurz

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SEBASTIAN STANGE
24, Praktikant

Cars

CHEAT | Macht euch das Autoleben leichter!

Wenn ihr manche Herausforderung in *Cars* einfach nicht schafft, haben wir einen heißen Tipp für euch: Geht im Hauptmenü einfach auf „Optionen" und dann auf „Cheats". Dort könnt ihr einen der folgenden Codes eingeben und fortan immer am Start der Erste sein oder gar alles sofort freischalten. Für Profis lässt sich sogar ein extraschwerer Story-Modus herbeizaubern. Viel Spaß also beim Weg zum Piston Cup!

Code	Effekt
R4MONE	Alle Lackierungen
IMSPEED	Schneller Start
CHMPION	Schwierigerer Story-Modus
IF900HP	Alle Strecken, Mini-Spiele und Autos
CONC3PT	Alle Artworks zum Spiel

SCHUMMELN In diesem Menü könnt ihr die Cheats eingeben. BILD: N-ZONE

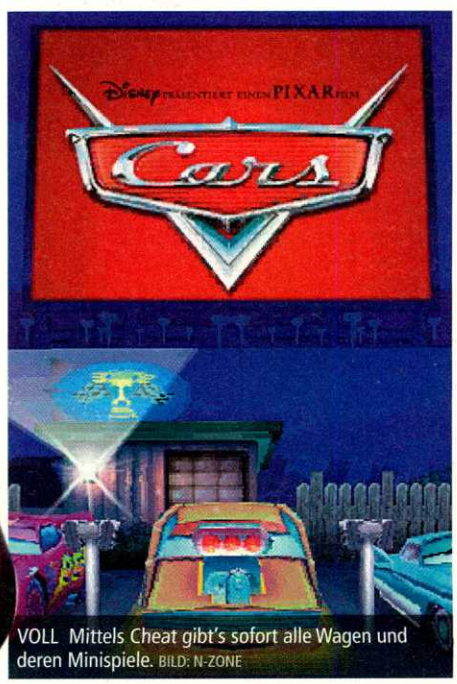
ALLES NEU Sieht Lightning mit der neuen Lackierung nicht schick aus? BILD: N-ZONE

EDEL Die Artworks zum Spiel sind schön gestaltet. BILD: N-ZONE

Cars

CHEAT | Alle Minispiele

Wer bei *Cars* auf dem Nintendo DS nicht geduldig oder geschickt genug ist, um alle Minispiele freizuschalten, dem kann geholfen werden. Gebt einfach im Titelmenü – wo es heißt: „START drücken" – folgende Tastenkombination ein: **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B**. Schon stehen euch alle Wagen zur Verfügung und somit auch alle Minispiele, die das Game zu bieten hat.



VOLL Mittels Cheat gibt's sofort alle Wagen und deren Minispiele. BILD: N-ZONE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet Ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Lego Star Wars II

CHEAT | Noch mehr Geheimcharaktere

Nachdem wir euch bereits in der letzten Ausgabe die Codes für vier geheime Spielfiguren verraten haben, präsentieren wir euch hier die restlichen Freischaltcodes. Diese gebt ihr einfach an der Bar der Mos-Eisley-Kantine unter dem Menüpunkt „Code eingeben" ein. Schon stehen die neuen Figuren zum Kauf bereit!

AUSWAHL Hier gebt ihr einen der zahlreichen Codes ein. BILD: N-ZONE

ANGEBOT Leider müssen die freigeschalteten Extras auch noch bezahlt werden! BILD: N-ZONE

Code	Effekt
UCK868	Strand Trooper
BEN917	Ben Kenobis Geist
VHY832	Bespin Wache
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Todesstern Trooper
TTT289	Ewok
YZF999	Gammoreanische Wache
NFX582	Gonk Droide
SMG219	Grand Moff Tarkin
YWM840	Han Solo mit Hut
NXL973	IG-88
MMM111	Imperiale Wache
BBV889	Imperialer Offizier
VAP664	Imperialer Shuttlepilot
CVT125	Imperialer Spion
UUB319	Lobot
SGE549	Palastwache
CYG336	Rebellenpilot
EKU849	Hoth Rebellentrooper
GBU888	Skiff Wacje
NYU989	Schneetrooper
PTR345	Sturmtrooper
HHY382	Der Imperator
HDY739	TIE-Fighter
NNZ316	TIE-Fighter-Pilot
QYA828	TIE-Interceptor
UGN694	Ugnaught

Classic Cheat

True Crime: Streets of L.A.

CHEAT | Neue Charaktere für den rauen Alltag in L.A.

Nicht nur *Lego Star Wars II* bietet jede Menge freischaltbare Figuren, auch *True Crime: Streets of L.A.* hält massenhaft witzige Alter Egos bereit. Gebt einfach folgende Buchstabenkombinationen als Nummernschild ein und haltet, bevor ihr mit „OK" bestätigt, L und R gedrückt. Ein Soundeffekt bestätigt anschlie-

BLAUE BOHNEN Der N-ZONE-Küchenchef reagiert bei der Frage nach Gammelfleisch recht hitzig. BILD: N-ZONE

Code	Effekt
HAWG	Biker
PHAM	Asiatischer Metzger
BRUZ	Boxer
B00B	Punkerin
TATS	Frau mit Tattoos
TFAN	Gangster
MNKY	Punker
FATT	Polizei-Offizier
HARA	Asiatin
B1G1	Chefin

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
GameCube	
Animal Crossing	07/06
Ab durch die Hecke	10/06
Batman Vengeance	05/06
Bratz Rock Angelz	03/06
Call of Duty: Big Red One	05/06
Def Jam Vendetta	06/06
Die Chroniken von Narnia: Der König von ...	05/06
Die Unglaublichen: Der Angriff des ...	04/06
Himmel und Huhn	05/06
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06
Kelly Slater's Pro Surfer	08/06
LEGO Star Wars II	10/06
Medal of Honor	07/06
Outlaw Golf	04/06
Peter Jackson's King Kong	04/06
Prince of Persia	06/06
Prince of Persia: The Two Thrones	09/06
Shrek SuperSlam	02/06
Sonic Heroes	03/06
Spartan Total Warrior	05/06
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	04/06
Super Mario Sunshine	08/06
Super Smash Bros. Melee	07/06, 09/06
Tony Hawk's American Wasteland	02/06
True Crime: New York City	04/06
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	02/06
X-Men: The official Game	08/06
Game Boy	
Danny Phantom: Sein größter Gegner	09/06
Die Unglaublichen: Angriff des ...	04/06
Donkey Kong Country 3	03/06
Fluch der Karibik 2	10/06
Mario & Luigi: Superstar Saga	06/06
MegaMan Battle Network 6: Cybeast...	09/06
Power Rangers: Space Patrol Delta	07/06
SpongeBob: Durch dick und dünn!	06/06
The Legend of Zelda: The Minish Cap	07/06
Trauma Center: Under the Knife	09/06
Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Ed.– WCT	06/06
Yu-Gi-Oh! WCT 2006	09/06
Nintendo DS	
Asphalt Urban GT	09/06
Dragon Booster	10/06
Dr. Kawashimas Gehirnjogging ...	08/06
Kim Possible: Kimmunicator	07/06
Metroid Prime Hunters	08/06
Mario Kart DS	06/06
New Super Mario Bros.	09/06
Pokémon Link!	07/06
Puyo Pop Fever	06/06
Super Princess Peach	07/06
Tamagotchi Connexion Corner Shop	08/06
TMNT 3: Mutant Nightmare	03/06
N64	
Super Smash. Bros.	06/06

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

WEITWURF Von der Spitze der Plattform erreicht ihr die Bombe. BILD: N-ZONE

Super Mario 64 (N64)

Hallo liebes N-ZONE Team!

Auf Bowsers Luftschiff, auf dem der dritte Kampf stattfindet, komme ich nicht weiter. Ich schaffe es jedes Mal nur, Bowser zweimal gegen die Bomben am Rande der Arena zu werfen. Danach bröckeln ja Teile der Arena ab und sie wird zu einem sternförmigen Gebilde. Nun weiß ich nicht weiter. Die restlichen Bomben der Arena sind zu weit entfernt, um Bowser dagegenzuwerfen. Ich bin ratlos. Bitte helft mir, ihr seid mein Rettungsanker!

BURKHARD, GROSS-SÄRCHEN

N-ZONE: Hallo Burkhard, mach dir mal keine Sorgen, denn du bist bereits auf dem richtigen Weg. Die letzte Bombe zu erwischen, ist aber wirklich knifflig. *Mario*-Profi Christoph weiß nach über 30 erfolgreichen Kämpfen, wie man Bowser endgültig das Handwerk legt. Stelle dich dazu einfach an die Spitze der Plattform, schau von Bowser weg und warte, bis er angreift. Dann vollführe im richtigen Moment einen Rückwärtssalto, um hinter ihn zu gelangen. Nun ist es ein Leichtes, die fiese Schildkröte in die letzte Bombe zu werfen!

LEGO STAR WARS II (N64)

Hi Christoph!!!!

Ich habe mir am Donnerstag *Lego Star Wars II* für den GameCube geholt und gleich einige Probleme mit dem Spiel bemerkt. Und zwar trifft man im vierten Kapitel von „Das Imperium schlägt zurück" auf Meister Yoda. Dort hängt sich das Spiel aber nach der Zwischensequenz auf. Ich habe es nun schon so oft wiederholt, aber immer erscheint der gleiche Fehler!

Genauso im ersten Kapitel von Episode 6, „Die Rückkehr der Jedi-Ritter"! Dort klappt alles bei uns nur bis zu dem Raum, in dem ein riesiger roter Vorhang und daneben eine kleine Gittertür sind! Nur, wenn wir alles im Raum gemacht haben, passiert absolut gar nichts und wir können nicht weiterspielen ...

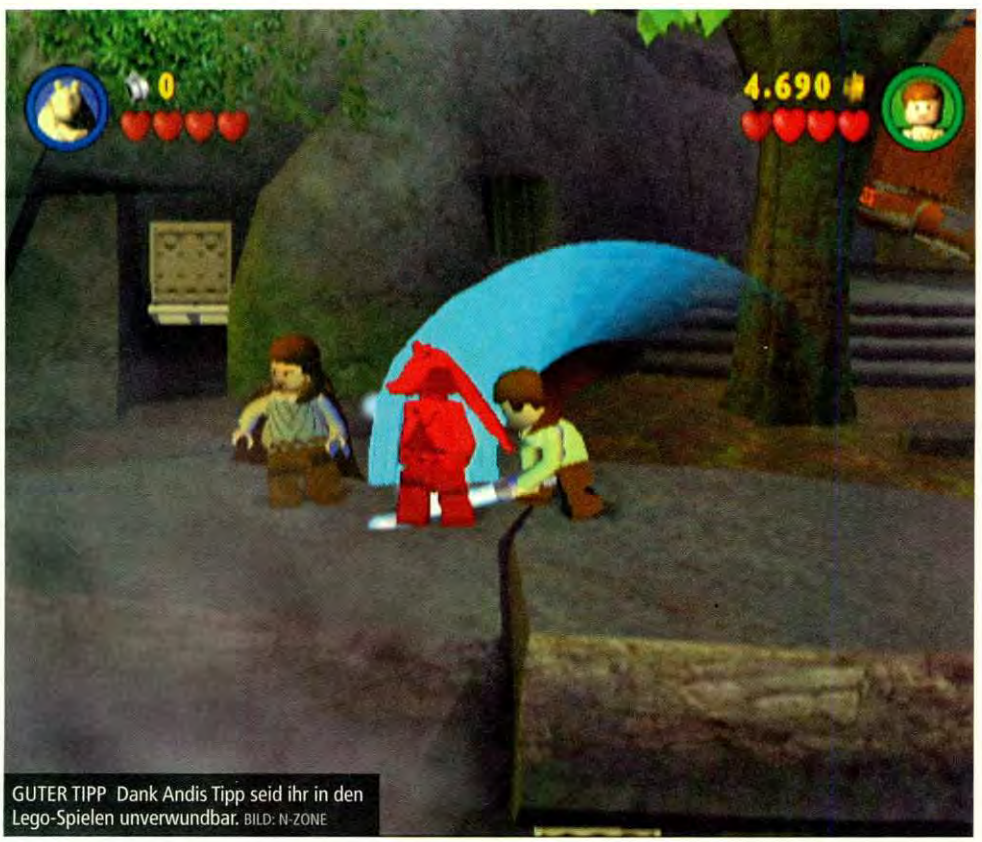
Als ich nicht wusste, wie man um den Fehler herumkommt, hat mich das so dermaßen gewurmt. Aber ein Leser aus dem N-ZONE-Forum hat die Lösung gefunden, wie man dieses Problem umgehen kann: Man muss für diesen Dagobah-Level die Sprache auf Englisch einstellen! Seltsamerweise ist der Level dann plötzlich fehlerlos und völlig normal spielbar! Danach kann man ja wieder auf Deutsch umstellen!

Es wäre super von euch, wenn ihr in der neuen N-ZONE einen Aufruf deswegen starten könntet! :-) Damit alle Käufer darüber Bescheid wissen! Ich werde mein Spiel nun nicht mehr umtauschen, aber bin wirklich entsetzt, dass solche Mängel von den Entwicklern nicht bemerkt wurden!

Übrigens, ich habe eine Art Cheat für *Lego Star Wars I* und *II* auf dem Cube herausgefunden! Er klappt aber nur im Zweispieler-Modus. Man muss lediglich mit seinem Charakter in eine Schlucht fallen. Genau ab dem Zeitpunkt, wenn dieser schreit, drückt man auf „Start" und steigt aus dem Zweispieler-Modus aus! Sofort wenn der Charakter wieder auf dem Bildschirm erscheint, drückt man nochmals „Start", damit man wieder mitspielen kann! Und siehe da, die Herzleiste des Charakters ist transparent und man ist so lange unbesiegbar, bis man wieder in eine Schlucht fällt oder seinen Charakter wechselt!

ANDI, PER E-MAIL

N-ZONE: Mein lieber Mann, Andi! Diese Seite sollte diesmal „Leser helfen, N-ZONE dankt!" heißen. Vielen Dank für den tollen Tipp, der sicher einige Leser interessiert.



GUTER TIPP Dank Andis Tipp seid ihr in den Lego-Spielen unverwundbar. BILD: N-ZONE

DVD VIDEO Abspielbar auf PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE

11/2006 **Plus-Abo-DVD: Inhalt**

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Das Wichtigste zum Wii-Launch

Vorschau
Final Fantasy III (DS)
Mario Strikers Charged (Wii)

Test
Cars (DS)
Cars (GB)
Die Sims 2: Haustiere (GC)
Monster House (GC)

Bonus
Fankalender: GECON 2006
Hörprobe: Super Smash Bros. Brawl (Wii-Soundtrack)
Nintendo auf der Games Convention 2006
Nintendo-Ausstellung Koblenz
N-ZONE-Kochstudio
Rayman Raving Rabbids (Interview)
Red Steel (Interview)

Spiel-Trailer
Disney's Arielle: Abenteuer unter Wasser
Disney's Triff die Robinsons
DS-Trailer
Need for Speed Carbon
Raid Over the River
Rayman Raving Rabbids
Rayman Raving Rabbids: Fakt #6
Red Steel
Spectrobes
Tony Hawk's Downhill Jam
Wii-Trailer

Seite 2:

XBOX-ZONE

Vorschau
Tony Hawk's Project 8 (X360)
WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (X360)

Test
FIFA 07 (Xbox)
Ninety-Nine Nights (X360)
Test Drive Unlimited (X360)

Spiel-Trailer
Phantasy Star Universe

PLAYZONE

Vorschau
GC 2006: Trailershow
Metal Gear Solid 4 (PS3)
Genji 2 (PS3)
Warhawk (PS3)
Unreal Tournament 2007 (PS3)
John Woo's Stranglehold (PS3)
The Wheelman (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)
Full Auto 2: Battlelines (PS3)
Silent Hill Origins (PSP)
Killzone: Liberation (PSP)
Pro Evolution Soccer 6 (PS2)

Test
Ape Academy 2 (PSP)
Kingdom Hearts II (PS2)
Ridge Racer 2 (PSP)
SingStar Anthems (PS2)

Spiel-Trailer
Blade Dancer
Earthworm Jim
Mercury Meltdown
Online Chess Kingdoms
Rengoku 2 (A.T.)
The Gradius Collection

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge der unabhängigen Magazine PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2006 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE 11/2006 Alles Wichtige zum Wii-Launch • Final Fantasy III • Mario Strikers Charged

DVD VIDEO COMPUTEC MEDIA

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

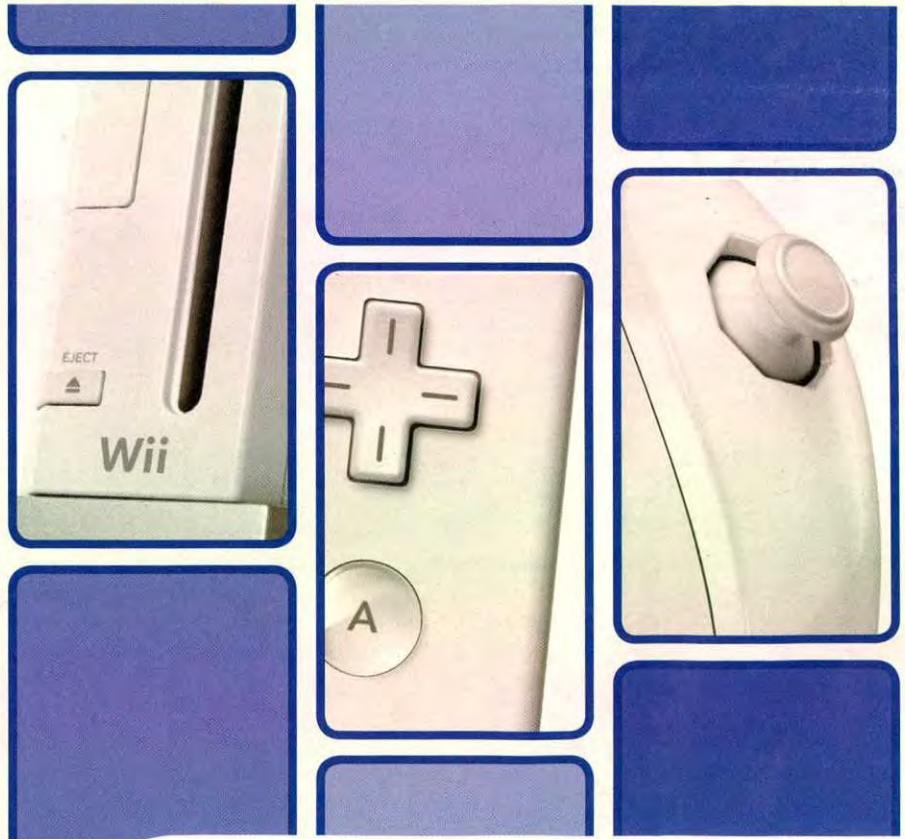


BILD: NINTENDO

ALLES ZUM Wii-LAUNCH

Wann, wo und wie teuer? Nintendo packt aus.

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-GameCube-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
The Legend of Zelda: Twilight Princess	___	❑	❑	❑
Call of Duty 3	___	❑	❑	❑
Tony Hawk's Downhill Jam	___	❑	❑	❑
Splinter Cell: Double Agent	___	❑	❑	❑
Marvel Ultimate Alliance	___	❑	❑	❑
Far Cry	___	❑	❑	❑
Red Steel	___	❑	❑	❑
Die Sims 2: Haustiere	___	❑	❑	❑
English Learning: Spielend Englisch ...	___	❑	❑	❑
42 Spieleklassiker	___	❑	❑	❑
Final Fantasy III	___	❑	❑	❑
Reportage Alles zum Wii-Launch	___	❑	❑	❑
Reportage Der große Service-Test	___	❑	❑	❑
Reportage Entwicklertageb. Nanostray II	___	❑	❑	❑
Reportage GameCube-Nachruf	___	❑	❑	❑

5. Seit der Ausgabe 07/06 präsentiert sich die N-ZONE komplett in neuem Look. Wie gefällt dir das neue Design?

❑ Einfach klasse! ❑ Ist mir egal
❑ Ich fand das alte Design schöner!

6. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen ❑ Spiele sie auf der PS2 ab
❑ Verwende normalen DVD-Player ❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Das Wichtigste zum Wii-Launch	___	❑	❑	❑
Final Fantasy III (DS)	___	❑	❑	❑
Mario Strikers Charged (Wii)	___	❑	❑	❑
Cars (DS)	___	❑	❑	❑
Cars (GB)	___	❑	❑	❑
Die Sims 2: Haustiere (GC)	___	❑	❑	❑
Monster House (GC)	___	❑	❑	❑

9. Was hältst du von den Boni auf unserer DVD?

❑ Finde ich super! Bitte mehr davon. ❑ Interessiert mich nicht
❑ Ist mir egal
❑ Dieses Thema würde mir gefallen: _____

10. Seit der Ausgabe 07/2006 bieten wir unseren Abonnenten das N-ZONE-Plus-Abo an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Auf Seite 93 dieser Ausgabe findet ihr ein Cover für die Abo-DVD zum Ausschneiden. Was haltet ihr davon?

❑ Finde ich super ❑ Finde ich unnütz ❑ Ist mir egal ❑ Habe kein Plus-Abo

12. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

15. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

18. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

19. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

20. Lesercharts: Welche drei Spiele für GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 11, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Golden Sun* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Diddy Kong Racing* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit der Gewinnspielnummer, der Lösung (sofern notwendig) und eurer Adresse an unten stehende Nummer.

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Baten Kaitos Origins	GC
02. Call of Duty 3	Wii
03. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
04. Children of Mana	DS
05. Diddy Kong Racing	DS
06. Excite Truck	Wii
07. Far Cry	Wii
08. Final Fantasy III	DS
09. Harvest Moon	GC
10. Harvest Moon	DS
11. Jagdfieber	Wii
12. GT Pro Series	Wii
13. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
14. Metroid Prime: Pinball	DS
15. Monster 4x4 World Curcuit	Wii
16. Need for Speed Carbon	Wii
17. Need for Speed Carbon	GC
18. Need for Speed	DS
19. Need for Speed	GB
20. Pokémon Diamond & Pearl	DS
21. Pokémon Mystery Dungeon	GB
22. Pokémon Ranger	DS
23. Pro Evolution Soccer 2007	DS
24. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
25. Rayman: Raving Rabbids	Wii
26. Red Steel	Wii
27. Splinter Cell: Double Agent	Wii
28. Sonic Wild Fire	Wii
29. Starfox DS	DS
30. Super Mario Galaxy	Wii
31. Super Paper Mario	Wii
32. Super Smash Bros. Brawl	Wii
33. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
34. Tony Hawk's Downhill Jam	DS
35. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
36. Wii Sports	Wii
37. Yoshi's Island 2	DS
38. Zelda: Phantom Hourglass	DS
39. Zelda: Twilight Princess	Wii
40. Zelda: Twilight Princess	GC

LESERCHARTS

01. Animal Crossing: Wild World	DS
02. Advance Wars 2	GB
03. Big Brain Academy	DS
04. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
05. Electroplankton	DS
06. FIFA Street 2	GC
07. FIFA 07	GC
08. FIFA 07	DS
09. FIFA 07	GB
10. Final Fantasy I & II	GB
11. Golden Sun	GB
12. Golden Sun 2	GB
13. LEGO Star Wars II	GC
14. LEGO Star Wars II	DS
15. LEGO Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Mario Smash Football	GC
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed: MW	GC
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Nintendogs: Dalmatiner	DS
27. Nintendogs: Labrador	DS
28. Nintendogs: Dachshund	DS
29. Nintendogs: Chihuahua	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Super Princess Peach	DS
36. Tetris DS	DS
37. Trauma Center	DS
38. X-Men: The Official Game	GC
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) **Fabian Sluga**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Thomas Eder, Thomas Schreiner, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Sascha Dowidat, Sebstian Essner, Christoph Kraus, Markus Pfeffer, Sebastian Stange

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout Lars Kromat, René Weinberg, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung René Weinberg

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Jeannette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitte.asmus@computec.de
Ingo Daubner: Tel.: +49 911 2872-251; ingo.daubner@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

PS3 auf März 2007 verschoben

Schadenfreude in der Nintendo-Gemeinde oder doch eher Mitleid mit den Grafik-Junkies? Wie auch immer, was Sony derzeit seinen Fans zumutet, spottet jeder Beschreibung. Eine Release-Verschiebung von beinahe einem halben Jahr ist ein Brocken, den nicht alle gut verdauen, geschweige denn zu schlucken bereit sind. Ein Blick in die einschlägigen Foren genügt da vollkommen. Alle Welt lacht schon über die bei uns redaktionsintern in DelayStation 3 umgetaufte Next-Gen-Konsole. Und auf thisiswaiting.com überschütten aufgebrachte PS3-Jünger und sarkastische Spötter Hersteller Sony mit Hohn. Angesichts des kommenden Weihnachtsgeschäfts und der nächstes Jahr zu erwartenden Erhöhung der Mehrwertsteuer spielt Sony mit der Verschiebungsaktion Nintendo und Wii geradezu in die Hände. Zumal der immense Preisunterschied zwischen den beiden Next-Gen-Rivalen ein weiteres, nicht zu unterschätzendes Argument liefert – pro Nintendo natürlich. Denn was unseren Lieblingskonsolenhersteller betrifft, scheint im Gegensatz zur PS3 beim Release von Wii alles glatt zu laufen. Daher darf man sich bei Nintendo jetzt schon auf einen deutlichen Vorsprung gegenüber Sony freuen. Was meint ihr eigentlich dazu? Wird Wii durch die Verschiebung des PS3-Releases einen entscheidenden Vorteil am Konsolenmarkt erzielen und eventuell abtrünnige Sony-Sympathisanten auf seine Seite ziehen können? Oder sollte sogar Microsoft mit der Xbox 360 der größte Nutznießer von Sonys Missgeschick sein? Schreibt uns doch einfach eure Meinung an redaktion@n-zone.de!

Kurioses aus der Videospielbranche: R.O.B.

Der Robot Operating Buddy oder kürzer auch R.O.B. erschien als Zubehör für das NES im Jahr 1983 zunächst in Japan, zwei Jahre später in den USA und bald darauf auch in Europa. Etwa 22 Zentimeter groß und in graues Plastik gehüllt, war R.O.B. in der Lage, über Sensoren in den Augen Aufträge und Infos vom Bildschirm zu empfangen, die über einen Tastendruck ausgegeben wurden. Dazu verfügten seine Arme über Greifwerkzeuge und der Oberkörper konnte nach links, rechts, oben und unten bewegt werden. Mit diesen Funktionen ausgestattet, hob der kleine Roboter auf Befehl beispielsweise kleine Klötzchen in die Luft und machte dadurch gleichzeitig den Durchgang durch eine im Spiel mit einem Hindernis versperrte Tür frei. Trotz solcher Fähigkeiten fand R.O.B. keine große Verbreitung, nur zwei Spiele – *Gyromite* und *Stack Up* – unterstützten die Funktionen des Gerätes. Und als R.O.B. schließlich auf den westlichen Markt kam, war der Support für den batteriebetriebenen Roboter in Japan bereits eingestellt worden. Heute dürfte R.O.B als zwar wenig nützliches, aber dafür sehr skurriles Zubehör einer der Glanzpunkte so mancher NES-Sammlung sein.

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Die Nummer 12 war die letzte Ausgabe der N-ZONE vor dem Weihnachtsfest 2001. Damit ihr bei Fragen nach Geschenkwünschen nicht in Verlegenheit geraten konntet, präsentierten wir euch damals in einem X-MAS-Special die besten aktuellen Titel aus den Bereichen N64, Game Boy Color, Game Boy Advance und *Pokémon*. Der GameCube schaffte es 2001 noch nicht unter den Weihnachtsbaum, dafür konntet ihr euch die Wartezeit aber mit Vorschau-Berichten zu den damals heiß ersehnten Titeln *Tony Hawk's Pro Skater 3, FIFA 2002, Bloody Roar Extreme* und *Sonic Adventure 2 Battle* versüßen. Außerdem im Heft: Ein ausführlicher Import-Test zu Shigeru Miyamotos 88%-Geniestreich *Pikmin*.

Was wird gespielt bei ...

Hiromichi Tanaka

Hiromichi Tanaka ist Senior Vice President bei Square Enix in Japan und betreut als Producer *Final Fantasy XI* sowie *Final Fantasy III DS*.

Was spielen Sie im Augenblick?
Durch meine Arbeit bin ich im Augenblick natürlich sehr stark mit *Final Fantasy III* auf dem Nintendo DS beschäftigt. Das spiele ich gerade. (lacht)

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel am meisten?
Im Jahre 1990 habe ich bereits das originale *Final Fantasy III* auf dem NES gespielt. Und jetzt, 16 Jahre später, bin ich wirklich erstaunt, wie frisch sich *Final Fantasy III* auch in der heutigen Zeit noch anfühlt.

Welches Nintendo-Spiel gehört zu Ihren All Time Favourites?
Also, wenn es um ein Spiel geht, das ich auf eine einsame Insel mitnehmen würde, dann wäre das *Odama* für den GameCube von Entwickler Vivarium.

Was gefällt Ihnen am Nintendo DS am besten?
Natürlich sind das die tollen Steuerungsmöglichkeiten über den Tochscreen. Und speziell beim DS Lite gefällt mir der helle und klare Bildschirm, der sich sehr gut ablesen lässt.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Das war *Ultima II: Revenge of the Enchantress* von 1982 aus der Trilogie *Age of Darkness*.

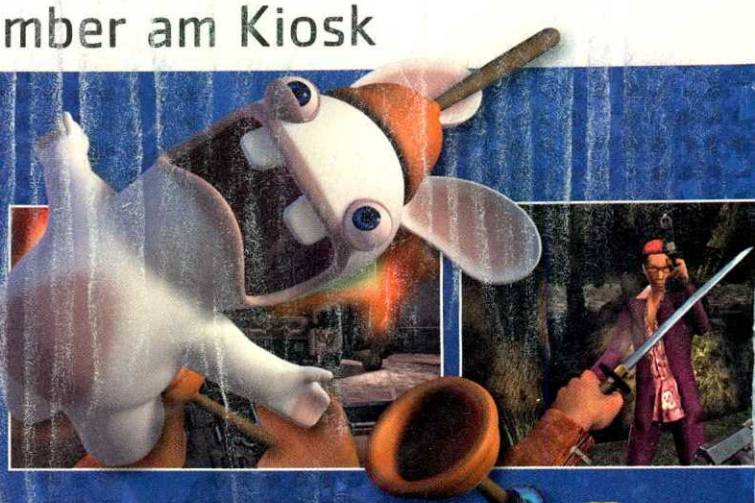
Welches Genre bevorzugen Sie generell?
Zuallererst mag ich Rollenspiele und Adventures. Und dann kommen noch Shooter hinzu, weil man dabei ziemlich gut das Gehirn abschalten und entspannen kann.

Welches Multiplayer-Game spielen Sie?
Ganz klar, *Final Fantasy XI*. (lacht)

HEFTVORSCHAU

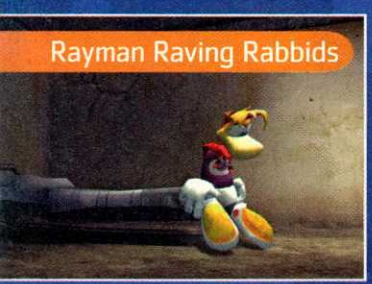
Ausgabe 12/06 ab 1. November am Kiosk

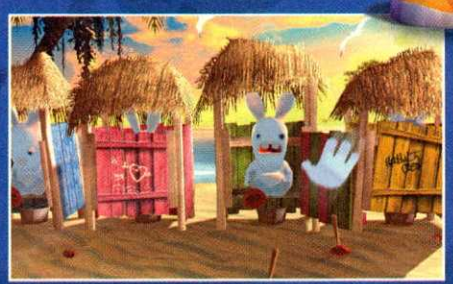
Vorab-Test



Red Steel / Rayman Raving Rabbids

Red Steel und *Rayman Raving Rabbids* zählen zu den heißesten Wii-Starttiteln. Nicht umsonst haben wir für euch in den vergangenen Monaten jede Information aufgesaugt, die wir finden konnten. Im kommenden Monat unterziehen wir die so gut wie fertigen Spiele einem großen Vorab-Test. Werden die Ubisoft-Titel den Vorschuss-Lorbeeren gerecht?





Test

Splinter Cell: Double Agent

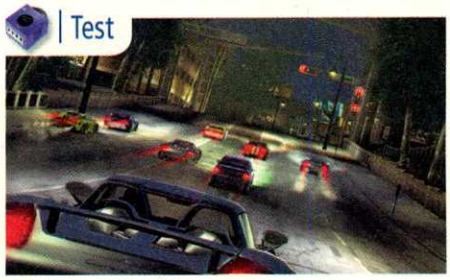
Sam schleicht sich nicht nur auf die Wii, sondern auch auf den GameCube. Alle Infos im Test!

Vorschau

Wii Sports

Wir trainieren unsere Pfunde ab und präsentieren euch heiße Angespielt-Eindrücke des Wii-Hits!

Test



Need for Speed Carbon

Der Racer von Electronic Arts geht in die nächste Runde – diesmal gibt's gefährliche Canyon-Duelle.

Weitere Themen in der kommenden Ausgabe:

Need for Speed Carbon, The Legend of Spyro: A New Beginning, Superman Returns, Castlevenia: Portrait of Ruins, Elebits

Lesefutter für Konsolenfans

PLAYZONE
11/06
Wichtigste Themen: Hintergründe zur PS3-Verschiebung, Mega-Vorschau zum PS3-Shooter *Resistance: Fall of Man*, *Kingdom Hearts II* im Test.

XBOX-ZONE
11-12/06
Wichtigste Themen: *Assassin's Creed, F.E.A.R., Pro Evolution Soccer 6, Half-Life 2: Episode 2, Just Cause, Saints Row, Der Pate*

EDGE
11/06
Wichtigste Themen: *BioShock, Kane & Lynch, Crackdown, Viva Piñata*, Soundeffekte in Videospielen

XBOX 360
11/06
Wichtigste Themen: *Just Cause, LEGO Star Wars II, Assassin's Creed, Half-Life 2: Episode 2, Need for Speed Carbon*

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr, Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.